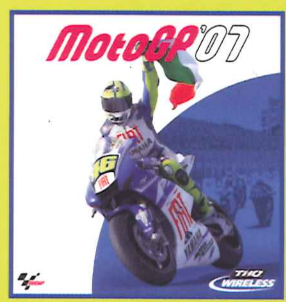
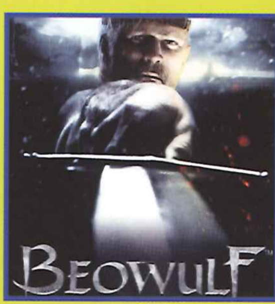

PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
PLAYSTATION 3
PlayStation®
Revi... ...aña
¡YA LOS HEMOS PROBADO!
BOMBAZOS DE 2008
DEVIL MAY CRY 4
BURNOUT PARADISE
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS
GTA IV
¡Y 25 TÍTULOS MÁS!
REPORTAJE ESPECIAL
LA SAGA SYPHON FILTER AL COMPLETO
¡CONCURSOS!
REGALAMOS 40 FIFA 08, 20 JACKASS, 20 SEGA RALLY, MONOPATINES, CAMISETAS...
84 • ENERO 2008 • 3,95 €
CANARIAS 4,10 €
SOLO 3'95 €
REVISTA + GUÍA + FUNDA
GRUPO ZETA
8 420565 092005 00084
¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!
5€
DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...
• La Brújula Dorada (PS3) • Beowulf (PS3)
• T.E.S. IV Oblivion G.O.T.Y. (PS3)
• SingStar Latino + micros (PS2)
• Syphon Filter: Logan's Shadow (PSP)
SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW – BLACKSITE – LA BRÚJULA DORADA
TIMESHIFT – MEDAL OF HONOR HEROES 2 – SOCOM TACTICAL STRIKE...
SEGA RALLY
PlayStation 2
FIFA 08
jackass the game

EXPO ZARAGOZA 2008

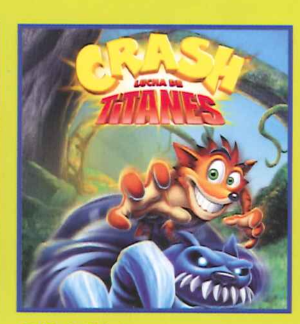
Todos los juegos que buscas están en movistar emoción



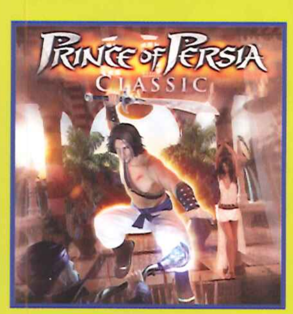
MOTOGP



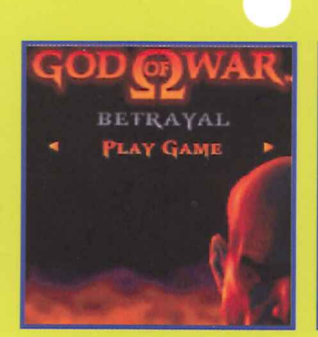
BEOWULF



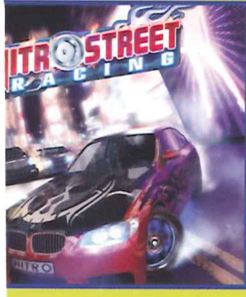
CRASH



PRINCE



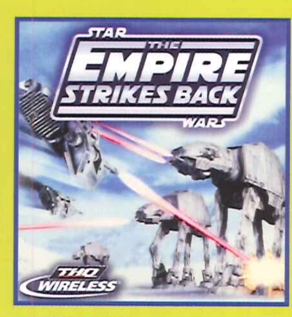
GOW



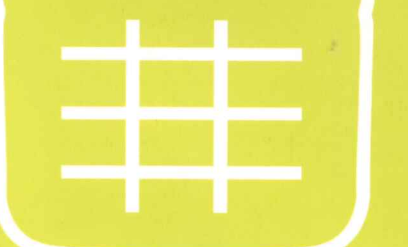
NITRO



SPYRO

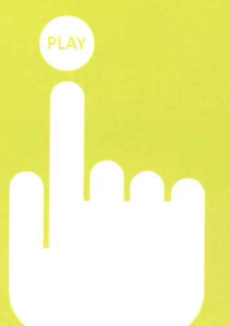


FUERZA



Entra en **emoción>Juegos**

o envía gratis un ✉ con el código del juego al **404.** (Ejemplo: GOW al **404**)





Envío y recepción gratuitos del mensaje. Coste de navegación: 50 cent/sesión 10 min (58 cent. IVA incluido). Más info en movistar.es



www.movistar.es


GRUPO ZETA

Fundador ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente	FRANCISCO MATOSAS
Vicepresidente Ejecutivo	ANTONIO ASENSIO MOSBAH
Consejeros	JOSEP MARÍA CASANOVAS, FÉLIX ESPELOSÍN, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA
Secretario	JOSÉ RAMÓN FRANCO
Vicesecretario	ENRIQUE VALVERDE

Director Editorial y de Comunicación MIGUEL ÁNGEL LISO

Comité Editorial MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS

Director de Área de Revistas y Ocio	JOSÉ LUIS GARCÍA
Director de Área de Prensa	ROMÁN DE VICENTE
Director de Área de Administración y Finanzas	CONRADO CARNAL
Director de Área de Servicios Corporativos	ROMÁN MERINO
Director de Área de Comercial y Publicidad	PABLO SAN JOSÉ
Director de Área de Distribución	VICENTE LEAL
Directora de Área de Promociones y Marketing	MARTA ARIÑO
Director de Área de Libros	FAUSTINO LINARES
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios	AGUSTÍN VITÓRICA

REDACCIÓN
Director MARCOS GARCÍA REINOSO
Director de Arte DIEGO ARESO
Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección), FRANCISCO CABALLERO, ARMANDO GALVÁN
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, EDUARDO GARCÍA, TERESA RODRÍGUEZ, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, JAVIER ITURRIOZ, MIGUEL VALLEJO
Sistemas Informáticos JAVIER RODRÍGUEZ

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS

Director Adjunto de Área	CARLOS RAMOS
Director Editorial y de Expansión	OSCAR BECERRA
Directora Comercial	ESTHER GÓMEZ
Directora de Marketing	MARÍA MORO
Adjunta a la Dirección de Área	ÁNGELA MARTÍN
Director de Desarrollo	CARLOS SILGADO
Director de Producción	JORDI OMELLA

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Cataluña	FRANCISCO BLANCO
Directora de Publicidad Internacional	GEMA ARCAS
Coordinación de Publicidad	MAR SANZ

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). FRANCISCO ANDRES (Director de Equipo) MAR LUMBRERAS (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) JUAN CARLOS BAENA (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directóra de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. **ALEMANIA:** L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.*schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



¡OTRA NAVIDAD PLAYSTATION!


Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«En la foto de la última página me parezco a Pinky, el peluquero de las estrellas»

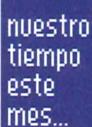

Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Tengo más visitas en la web que Chiquito»


Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«Mi destino es comprarme una PS3 de 40 GB»

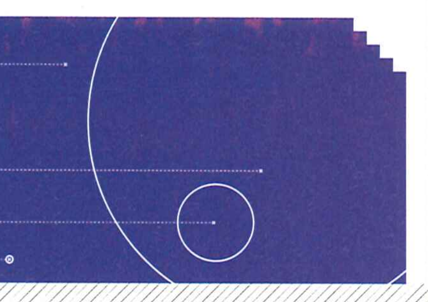

Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«El Redentor murciano no está en su mejor momento»


Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Cada vez me gustan más los simuladores de azafato»

Y ya van unas cuantas. Parece que fue ayer cuando en 1995 ese prodigio de color grisáceo dio un vuelco a nuestros sentidos con títulos como Ridge Racer, WipeOut o Destruction Derby. Cinco años después hacía lo propio PS2, vestida de negro y con un diseño rompedor coronado por hipnotizantes leds multicolor. Y por fin llegó la tercera generación, casi recién estrenada pero ya salpicada de clásicos imperecederos como Uncharted, Call Of Duty 4 o Assassin's Creed. Ha llegado el momento de saborear los últimos retazos de un 2007 realmente espectacular e intenso, acompañados de nuestras sabias adquisiciones y al calorcito de nuestras máquinas, ya que cualquiera de ellas será perfecta compañera para el cambio de año. Por cierto, dentro de muy poquito os daremos una gran sorpresa, estad muy atentos... ¡Disfrutad de vuestras merecidas vacaciones, feliz Navidad y próspero 2008!



Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es



nuestro tiempo este mes...

- 5 días tardó nuestro colaborador portátil Doc en conseguir pantallas de los primeros Syphon Filter.
- 0 minutos hablando sobre lo que hicimos en el puente de la Constitución. ¿Pero hubo puente?
- 5 sobremesas para completar Kane & Lynch en cooperativo (José Luis y «Curro» Caballero).
- 20 minutos de siesta al día, los fines de semana, son suficientes para un adulto (Anna).
- 30 seg. para hacer las compras navideñas.



SUMARIO

#84 ENERO 2008

PS2 PS3 PSP

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

Con él te explicaremos las funciones On-line del título en cuestión.

Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.

La conectividad entre PSP y sus hermanas mayores, PS3 y PS2, comentada al detalle.

A su lado encontrarás información de las modalidades multijugador de los juegos de PSP.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.



PlayStation Revista Oficial - España

72 **THE ORANGE BOX.** HALF-LIFE 2 POR FIN LLEGA A PS3, Y LO HACE ACOMPAÑADO DE OTROS CUATRO JUEGOS IMPRESCINDIBLES

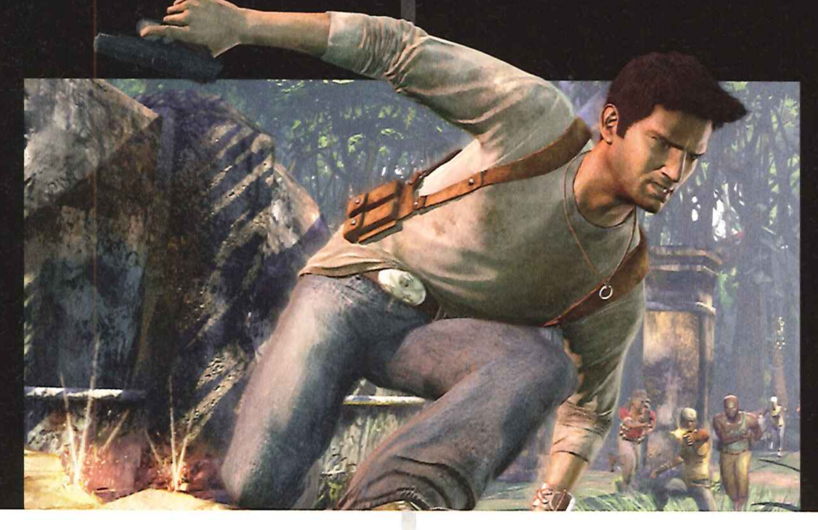




134 **NATALIA.** LA TRIUNFITA MÁS SEXY VISITA NUESTRA REDACCIÓN PARA CANTAR CON EL NUEVO SINGSTAR DE PS3



136 **HITMAN.** EL AGENTE 47 DA EL SALTO A LA GRAN PANTALLA



66 **UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE** LA AVENTURA DEFINITIVA DE LOS CREADORES DE JAK & DAXTER



La magia y el uso de bestias como medio de transporte serán esenciales en el nuevo Golden Axe.



GOLDEN AXE: BEAST RIDERS

PS3 LANZAMIENTO MEDIADOS 2008

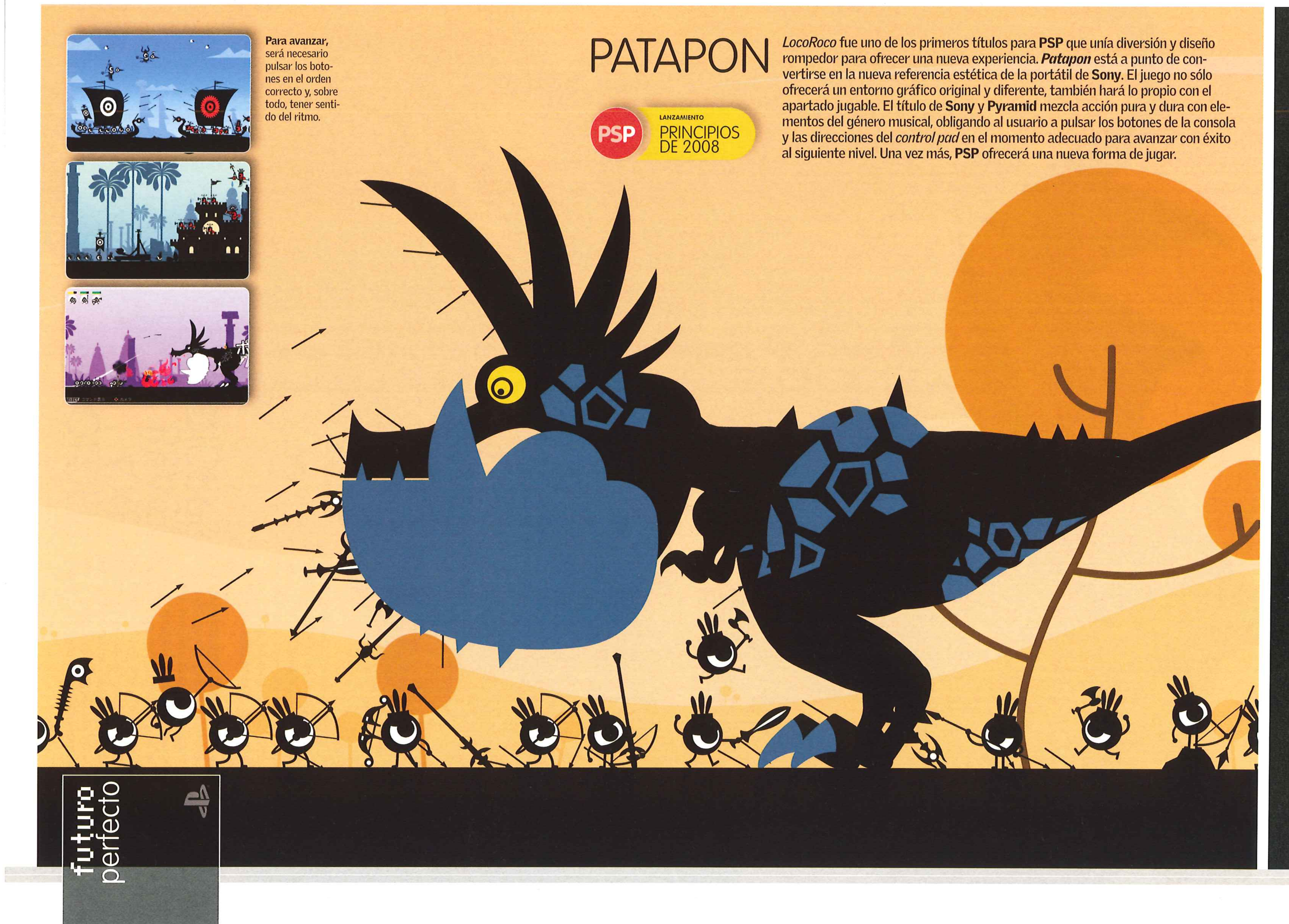
El clásico de **Sega** regresa con más fuerza que nunca, directo a la nueva generación y, sorprendentemente, enmarcado en el género *Action RPG*. El grupo desarrollador **Secret Level**, creadores de títulos como *Karaoke Revolution* y *Magic: The Gathering Battlegrounds*, nos trae de nuevo a Tyris Flare, Ax Battler y Gilius Thunderhead, en un título en el que tendrán especial importancia las bestias en las que irás montado y, sobre todo, el equilibrio entre la fuerza bruta, las espadas y los poderes mágicos.

El jugador asumirá el papel de Tyris Flare y tendrá la posibilidad de cabalgar sobre cinco diferentes bestias, cada una de ellas con unas determinadas características de ataque y movimiento. Tendremos que esperar hasta mediados de 2008 para disfrutar de él en nuestro país.

PATAPON

LANZAMIENTO PSP PRINCIPIOS DE 2008

LocoRoco fue uno de los primeros títulos para **PSP** que unía diversión y diseño rompedor para ofrecer una nueva experiencia. ***Patapon*** está a punto de convertirse en la nueva referencia estética de la portátil de **Sony**. El juego no sólo ofrecerá un entorno gráfico original y diferente, también hará lo propio con el apartado jugable. El título de **Sony** y **Pyramid** mezcla acción pura y dura con elementos del género musical, obligando al usuario a pulsar los botones de la consola y las direcciones del *control pad* en el momento adecuado para avanzar con éxito al siguiente nivel. Una vez más, **PSP** ofrecerá una nueva forma de jugar.



Para avanzar, será necesario pulsar los botones en el orden correcto y, sobre todo, tener sentido del ritmo.





Imagina
la aventura de
crear un periódico

Imagina trabajar en equipo con tus compañeros/as y un profesor/a,
crear un periódico a través de Internet, jugar *online* con tus amigos/as,
publicar tus artículos, optar a estupendos premios y a un viaje con tus compañeros/as.
Sólo tienes que consultar con tus profesores/as e inscribirte.*

Forma parte de *El País de los Estudiantes* y crea tu propio periódico.

*Alumnos/as de Segundo Ciclo de ESO y/o Bachillerato. Inscripción abierta hasta el 13 de enero de 2008.

Más información en www.estudiantes.elpais.es o en el 902 90 18 34





EL PAÍS

Todo lo que necesitas para estar a la última



TECNO

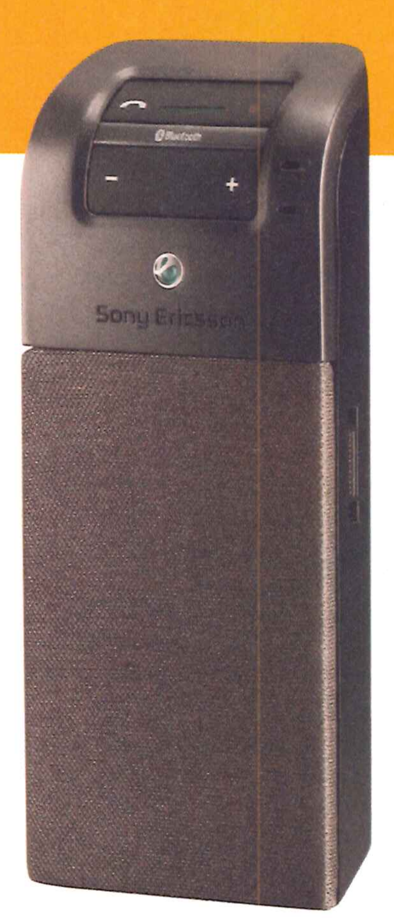
EL MÁS GLOBAL DE TODOS

Vaio TZ21WN y SZ61WN

Los nuevos Vaio cuentan con tecnología HSPDA; es decir, lo último en acceso a banda ancha que permite una conexión en movilidad a una velocidad de 3,6 Mbps. Asimismo, posee Bluetooth y WLAN, e incluye una tarjeta SIM con 200 MB de tráfico de Internet, además de una oferta del 50% en precio de conexión durante los 6 primeros meses. **2.500 € - 2.700 € (según modelo)** www.sony.es

SYPHON FILTER.

Si quieres enterarte de los orígenes de esta gran saga de espionaje táctico de Sony C.E., ve a la página 60. Te lo contamos todo en un amplio reportaje.



PARA LOS QUE HABLAN HASTA DEBAJO DEL AGUA

Manos Libres HCB-105

Más compacto y sencillo imposible. Este manos libres de Sony Ericsson minimiza la posible distracción al volante gracias a su simple manejo a través de sólo dos botones. No precisa de instalación y se acopla al retrovisor del coche mediante una pinza. Su batería puede llegar a durar hasta 25 horas en modo conversación.

79 € www.sonyericsson.com

2 EN 1

Samsung G800

Si tienes pensado cambiar de móvil y cámara de fotos, este Samsung es tu solución, ya que es el primer teléfono móvil que lleva incorporado una cámara de 5 Megapíxeles y zoom óptico de 3x (superior incluso a muchas cámaras digitales). Asimismo, ofrece funciones profesionales de edición de vídeo para que puedas crear vídeos tú mismo.

540 € www.samsung.com/es



TRES DE NECESIDAD

Algunos caprichos de PS3 para estas navidades



1 PlayStation Eye

La única forma de hacerte con la cámara de PS3 es con este pack que incluye el juego The Eye Of Judgment, el mazo incial de cartas, un tapete y la PlayStation Eye. Su precio es de 99,95 €.

2 Joystick

Si eres un amante de los simuladores, hazte con este Flight Stick X de Thrustmaster. Es un Joystick con configuraciones predeterminadas que garantizan el realismo. Va equipado con base, reposamanos, gatillo de disparo rápido, timón, acelerador, hat-switch... 34,90 €



3 Sin cables

La Gibson Les Paul wireless de Guitar Hero III ofrece las mismas sensaciones que tocar una guitarra de verdad, gracias a su robustez y a un mayor tamaño. Además, posee frontales intercambiables para que puedas personalizarla. Guitarra más GHIII por 99,95 €.



El detalle. Lite-On DH-401S.
La forma más barata de disfrutar de la alta definición es con este BD-ROM. Se trata de un dispositivo sólo de lectura para todos los formatos multimedia, incluyendo Blu-ray. 179 €.

UNA EXPERIENCIA DE JUEGO SENSORIAL
Sistema de Entretenimiento

Equipo de entretenimiento sensorial para videojuegos AMBX. Lleva incorporado un sistema de sonido 2.1 y ofrece sonido multidireccional con una potencia de 160 W y espectáculo de luces con música digital. Posee ventiladores de velocidad variable, almohadilla vibradora y controles predeterminados y avanzados. 399 € www.philips.es







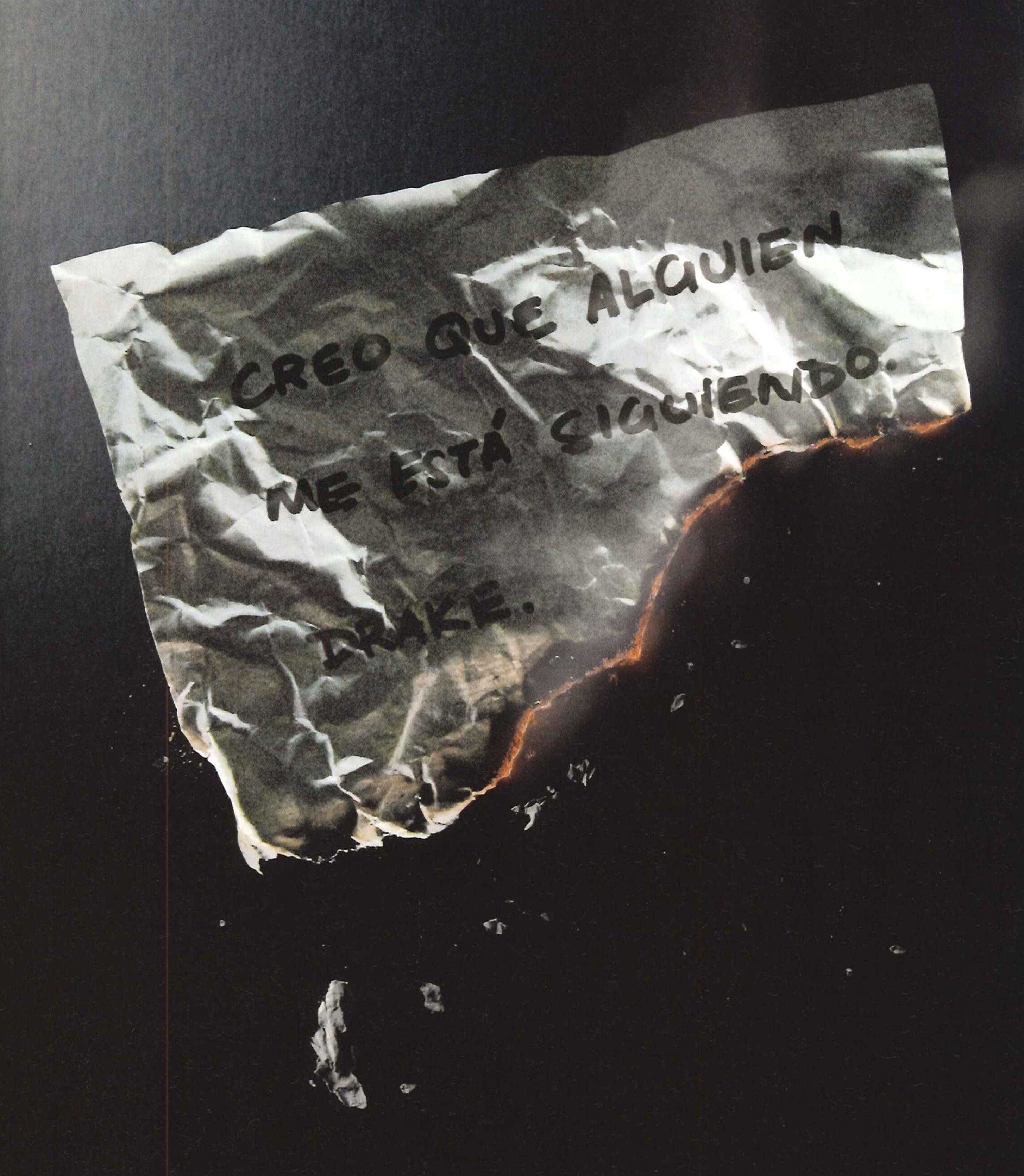
A TODO COLOR
Webcam Camaleone

Da un toque de color a tu ordenador con esta webcam, disponible en cuatro colores. Cuenta con puerto USB 2.0, micrófono integrado, enfoque manual y botón de captura. Además, posee un diseño original y es de pequeñas dimensiones para que apenas ocupe espacio. 29,99 € www.rainbowonline.net



EN 3 DIMENSIONES
Blusens G.01

Lo que más llama la atención de este GPS es que muestra las rutas con imágenes reales, ya que utiliza «imágenes oblicuas al suelo» gracias al acuerdo llegado con Pictometry. Es decir, podrás ver las fachadas de los edificios y su ruta actual en más de 70.000 localidades existentes. Además, posee una pantalla táctil LCD de 4,3 pulgadas, un disco duro interno de 30 GB y emplea conectividad Bluetooth.
499 € www.blusens.com



Comienza la caceria...
unchartedPS3.com



www.revistaplaystation.com

Entra en nuestra página web para saber todo sobre el mundo PlayStation. Este mes participa en fabulosas promociones, descubre las últimas noticias y consulta las completas guías que incluimos de Pro Evolution Soccer 2008 y Syphon Filter: Dark Mirror, entre otros.

¡FIFA STREET LLEGA A PLAYSTATION 3!

Los mejores futbolistas del mundo asaltan las calles en PS3 a partir de febrero

FIFA Street 3 apenas se desvía un ápice del espíritu de esta franquicia: diversión sin complicaciones. Aún así, se ha modificado el sistema de control para que las acciones del jugador se reflejen con mayor rapidez: amagos, recortes y los movimientos más complicados sólo al alcance de los auténticos maestros en *FIFA Street*. Entre los ases del balón de las 18 selecciones que se dan cita, hay más de 250 futbolistas de todo el mundo, incluidos los más representativos de la escuadra nacional como Casillas o Fernando Torres. La barra *Game Breaker* permitirá una vez más realizar toques imposibles de balón o tiros imparables. A la gran variedad de modos de juego se suma ahora la posibilidad de disputar partidos On-line.





Fútbol a tu medida. En FIFA Street 3 es posible elegir entre distintos tipos de futbolista para regatear, defender, crear juego o atacar, para diseñar equipos con estilo propio y estrategias bien definidas. Aprovecha también los entornos para realizar espectaculares acciones.

SONY PRESENTA UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE

El 3 de diciembre Sony C.E. presentó *Uncharted: El Tesoro De Drake* en el cine Proyecciones de Madrid. El evento fue una premier en la que se proyectó un making of sobre el juego, donde se mostraba el trabajo llevado a cabo por Naughty Dog para su desarrollo. El encargado de conducir la presentación fue el periodista Carlos García Hirschfeld, que contó con la inestimable ayuda de uno de los más grandes aventureros que ha dado este país, Miguel de la Quadra Salcedo. Más de 300 personas pudieron disfrutar del documental y de los premios que se sortearon al finalizar el evento. Entre los asistentes hubo caras conocidas como las de los futbolistas Roberto Soldado, Miguel Torres, Balboa, Maxi Rodríguez o el «Kun» Agüero. *Uncharted: El Tesoro de Drake* está ya a la venta por 69,99 €.



Kun Agüero y Maxi Rodríguez posaron con los figurantes de la presentación del juego.



¡Nuestra web estrena vídeos!

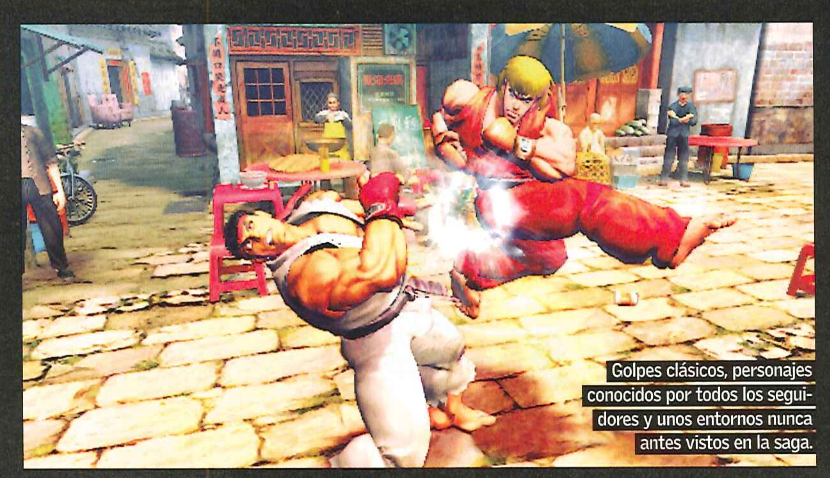
Desde el pasado mes de noviembre, nuestra redactora Ana Márquez te cuenta al detalle todo sobre los últimos lanzamientos, las comparativas más candentes y los temas de actualidad del sector, en una serie de vídeos que vas a encontrar en la sección de Actualidad PS de nuestra página web: en **www.revistaplaystation.com**

¡PRIMERAS IMÁGENES DE STREET FIGHTER IV!



Ocho años después de su última aparición, **Capcom** anuncia una nueva entrega de *Street Fighter*. El juego combinará gráficos en 3D con la clásica perspectiva en 2D de la serie. La compañía recupera también el tradicional control de seis botones, para ejecutar nuevos y demoledores golpes, sin olvidarse de movimientos que han hecho historia. Por supuesto, no faltarán a la cita personajes como Ryu, Ken, Chun-Li o Dhalsim, que forman parte ya de la historia de la industria del entretenimiento digital.





Golpes clásicos, personajes conocidos por todos los seguidores y unos entornos nunca antes vistos en la saga.

EL UNIVERSO PLAY SE EXPANDE

1 DualShock 3 para marzo

Sony C.E. ha confirmado que el nuevo mando para PlayStation 3, con función de vibración incorporada, llegará al mercado europeo la próxima primavera.



2 1.000.000 de Blu-ray en Europa

Las ventas de discos Blu-ray han superado ya el millón de unidades vendidas en todo el mercado europeo.

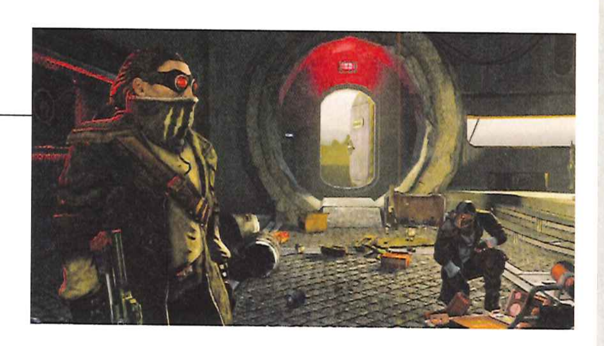


3 PlayStation Store ya en PC

Si tienes una PSP no dejes de visitar su tienda oficial en store.playstation.com. Vas a encontrar juegos de PSP y clásicos de PSone, además de una serie de jugosas descargas gratuitas que incluyen vídeos, demos, temas de escritorio, fondos de pantalla y mucho más.





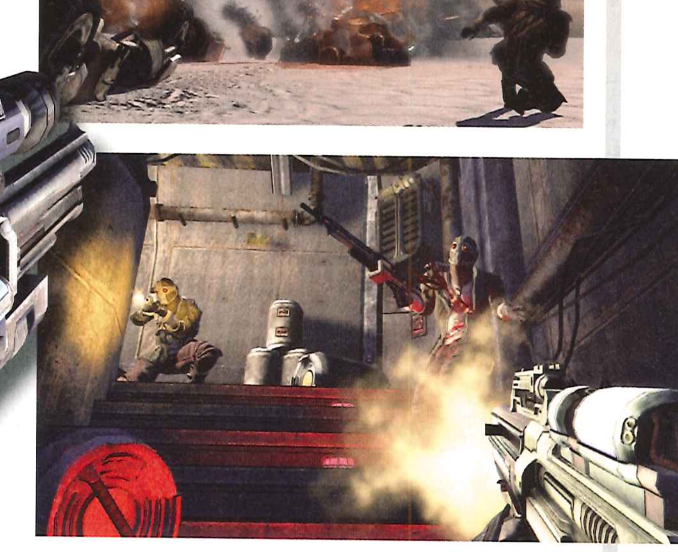


2K GAMES DESVELA NUEVAS IMÁGENES DE BORDERLANDS

Un shooter cooperativo de ciencia-ficción desarrollado por Gearbox Software

Los creadores de la serie *Brothers In Arms* preparan su asalto a **PlayStation 3** con ***Borderlands***. La reputación que les precede se la han ganado con títulos como *Half Life: Opposing Force, Half-Life* para **PlayStation 2**, *Halo: Combat Evolved* o *Tony Hawk* entre otros muchos. Aunque fue la franquicia de *Brothers In Arms* la que les ha proporcionado fama mundial. Ahora se destapan con un *shooter* para el que han desarrollado una nueva y revolucionaria tecnología que les permite generar aleatoriamente miles de misiones, armas y situaciones completamente diferentes. Además, recrea un mundo habitado por personajes muy realistas, con una física en tiempo real y vehículos totalmente personalizables. Por si esto fuera poco, ***Borderlands*** promete convertirse en una experiencia única como juego On-line. **Gearbox Software** asegura que los jugadores podrán unirse o abandonar una partida en cualquier momento. Sin olvidarnos de que también se podrá disfrutar del modo para un solo jugador. Su llegada está prevista para este verano.







SEGA PRESENTA IRON MAN

El juego de acción basado en la película y los cómics del superhéroe de Marvel

Sega y **Marvel** anunciaron el pasado mes de noviembre la firma de un acuerdo para que la compañía japonesa desarrolle y distribuya videojuegos basados en la película y los cómics de *Iron Man*. El acuerdo es el primer paso para nuevos proyectos sobre los superhéroes de la editorial americana en plataformas de nueva generación.

La película es el primer proyecto autofinanciado por **Marvel** y contará con actores de la talla de Robert Downey Jr. y Terrence Howard, bajo la batuta del director Jon Favreau.



¡Nuevo precio para SEGA Rally!

Sega España ha hecho público que su mítico *arcade* de conducción, ***SEGA Rally*** tiene a partir del 3 de diciembre un nuevo e irresistible precio. La versión del juego para **PlayStation 3** pasa a tener un PVP estimado de 44,99 Euros, mientras que la entrega para **PlayStation Portable** valdrá 29,99 Euros. ***SEGA Rally*** aúna tecnología de última generación y toda la diversión de los juegos clásicos con un precio irresistible para navidades.



SQUAD COMMAND™

¡La Guerra del Siglo 41 llega a las Portátiles!

¡Ponte al mando de los heróicos Marines Espaciales mientras luchan contra la demoníaca Legión del Caos! 15 cinemáticas misiones y un potente multijugador que te sumergen en la furia del combate táctico del oscuro futuro del siglo 41.



CAMPOS DE BATALLA 3D DESTRUCTIBLES EN TIEMPO REAL



MÁS DE 20 ARMAS DE COMBATE INCLUYENDO ALGUNAS CUERPO A CUERPO



15 MISIONES PARA UN JUGADOR Y 9 MISIONES MULTIJUGADOR

A la Venta en Noviembre de 2007

Únete a la batalla en:
WWW.SQUADCOMMANDGAME.COM









PlayStation.Portable

NINTENDO DS™



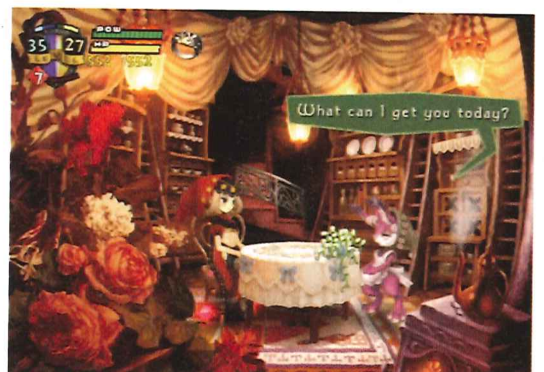
www.thq-games.es



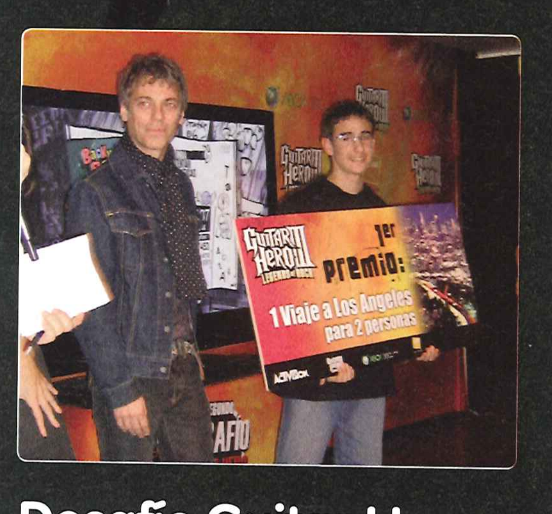
PROEIN PUBLICARÁ ODIN SPHERE EN ESPAÑA

El RPG de acción para PlayStation 2 totalmente localizado al castellano

Square Enix publicará el último RPG de acción de **Atlus** para **PS2**, ***Odin Sphere*** en los territorios PAL y **Proein** será la encargada de hacerlo en España. Uno de los aspectos más destacables del juego es que está animado completamente a mano para reflejar con belleza inusitada el mundo de las naciones Erion, donde transcurre la acción. El jugador podrá elegir entre cinco personajes que vivirán sus correspondientes historias conectadas entre sí. La banda sonora ha corrido a cargo de Hitoshi Sakimoto, compositor de *Final Fantasy XII*. La versión PAL de ***Odin Sphere*** incluye un modo 60 Hz además del optimizado de 50 Hz. El juego tiene previsto su lanzamiento europeo para principios de 2008.







Desafío Guitar Hero

Activision organizó el Segundo Torneo *Guitar Hero* celebrado en España, en esta ocasión para determinar quién iba a ser el mejor jugador de *Guitar Hero 3*, entre 14 participantes llegados de todo el país. El artista Ariel Rot fue el encargado de entregar los premios a los ganadores. Eduardo Hernández (Murcia) se alzó con la victoria y un viaje para dos personas a Los Ángeles, mientras que Alfredo Barral (Madrid), en segundo lugar, obtuvo una guitarra *Epiphone*.

BUZZ! HOLLYWOOD SALE A ESCENA

Buzz! Hollywood es la nueva entrega de esta franquicia de juegos sociales de **Sony C.E.** Fue presentado oficialmente en el Hotel Puerta América por tres jóvenes estrellas del cine español. María Valverde y Hugo Silva (protagonistas de El Hombre de Arena) junto a la presentadora Kira Miró (ahora en la serie Gominolas) se enfrentaron al reto que suponen las más de 5.000 preguntas y miles de escenas de películas de esta edición de *Buzz!* María Valverde declaró: «Es muy divertido jugar con los amigos y pasar una tarde con el *Buzz!* o el *SingStar*, pero a solas me lo he pasado bien».





LA NOCHE + PLAY

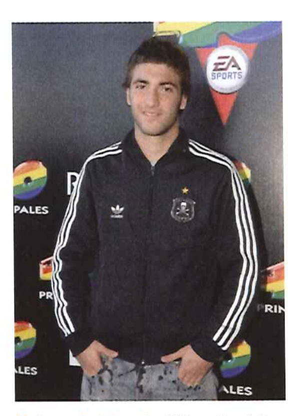


El próximo 23 de diciembre se emitirá en **Discovery Channel** «La noche más Play», un documental temático sobre los 35 años de historia del videojuego. La emisión comenzará a las 22:15 y se extenderá durante cinco horas ininterrumpidas, incluyendo de forma íntegra la serie aclamada internacionalmente *i-Videogame*, que abarca desde la concepción de la primera consola de toda la historia, *Magnavox Odyssey*, hasta la llegada de las consolas de última generación. Entre los participantes se podrá ver a Shigeru Miyamoto, Ralph Baer o Toru Iwatani.



FINAL DE LA COPA 40 EA SPORTS

El pasado 17 de noviembre tuvo lugar la gran final de La **COPA 40-EA Sports**. Se celebró en la sala 25 de los cines Kinepolis, organizada por **Los 40 Principales** y **Electronic Arts**. El ganador fue Álvaro Delgado, que venció en una disputada final a José Antonio Valero, ganando como premio un coche. En el evento participó el jugador del Real Madrid, Gonzalo Higuaín, que se atrevió a jugar contra uno de los finalistas. El acto se cerró con un concierto de Pignoise.



Gonzalo Higuaín. El jugador del Real Madrid asistió a la final.

PlayStation Network

Conecta tu PlayStation 3 a la red y entra en un mundo lleno de posibilidades



LO MEJOR DE JAPÓN

Los usuarios nipones ya pueden descargar a su PlayStation 3 la segunda obra de los creadores de Pixel Junk Racers, conocida como Pixel Junk Monsters. El género escogido esta vez es el de la estrategia en tiempo real. Y para acompañar a estas fechas que se acercan, pueden hacer que los protagonistas de Folklore luzcan unos atuendos navideños gracias a un pack.



LO MEJOR DE EE.UU.

El juego que más nos ha llamado la atención en la Store americana este mes es el primer Wild Arms, un gran clásico para PSone de grato recuerdo para los miembros de la redacción. Además, se pueden descargar nuevas canciones para Rock Band y el pack de expansión para The Elder Scrolls IV: Oblivion, llamado Shivering Isles que ofrece muchas horas de juego.



PAIN, LA NUEVA LOCURA DE SONY

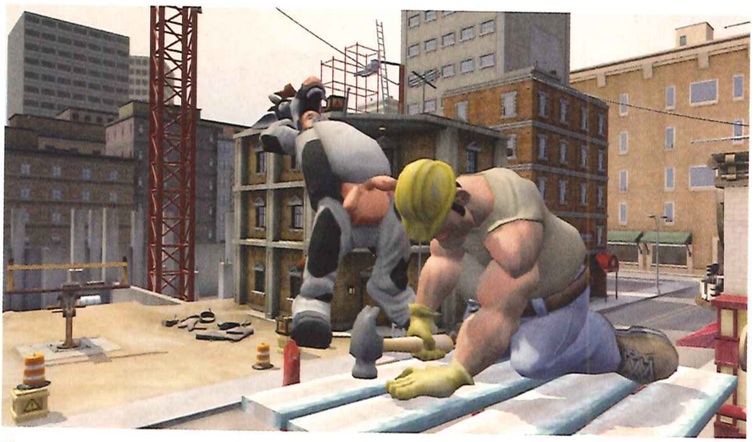
Realiza las mayores tropelías a tu protagonista

Acostumbrados como estamos a intentar mantener la integridad física de los personajes que protagonizan los videojuegos, la fórmula que propone este *PAIN* (de inminente aparición en la *PlayStation Store* europea) es, cuando menos, refrescante.

Los programadores de **Idol Minds** han ideado una original mecánica de juego que comienza con el protagonista del mismo subido a una especie de tirachinas gigante con el que tendrás que apuntar y lanzar. Una vez hecho esto, el personaje en cuestión saldrá disparado y deberás conseguir que provoque el máximo caos posible en una gran ciudad llena de elementos que reaccionan a los impactos del pobre hombrecillo.

La comedia, como dicen sus desarrolladores, es un género muy poco explotado en el mundo de los videojuegos, por lo que con este título pretenden hacerte esbozar más de una sonrisa.





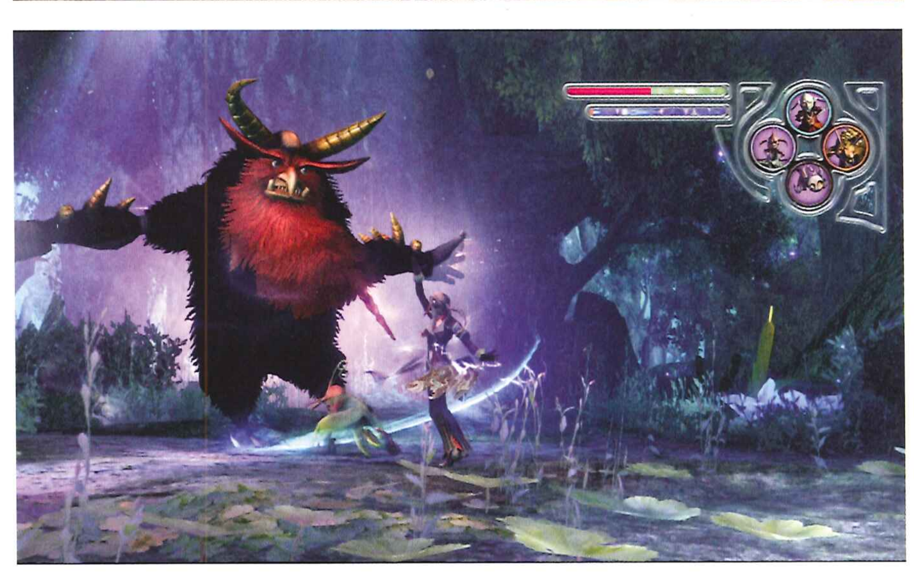
HACIENDO EL «VACA». El sentido del humor irreverente que impregna todo el juego llega también a los atuendos que lucen los protagonistas.





¡NUEVO FIRMWARE 2.01!

Ya se encuentra disponible la nueva actualización para el firmware de PS3, que se instalará automáticamente en cuanto te conectes a la red. No verás grandes novedades en lo que respecta al funcionamiento de la consola, ya que básicamente se centra en la mejora de la estabilidad de algunos juegos.

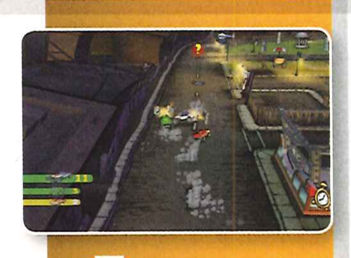


AÑADIDOS PARA TODOS

Dale una segunda vida a tus juegos favoritos

Sony C.E. ya prometió en su momento que, gracias a *PlayStation Store*, podrías ir ampliando algunos de los juegos de **PlayStation 3** por medio del material adicional que puede ser descargado. Pues bien, parece que siguen cumpliento lo prometido, ya que acaban de poner a la venta tres *packs* para otros tantos títulos.

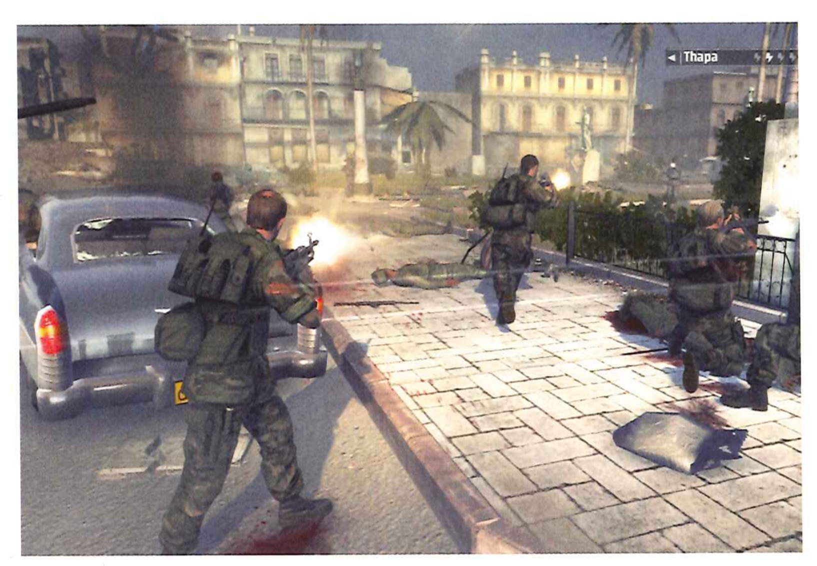
El primero de ellos es para *MotorStorm* y se denomina *Domino & Adventure Pack De Vehículos*. Para la aventura nipona *Folklore*, el *add-on* en cuestión recibe el nombre de *El Origen De Belae*, mientras que *Resistance* cuenta desde ya con dos nuevos mapas descargables reunidos en el paquete *Bracknell/Axbridge*.



LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Los juegos descargables que prefieren los miembros de este honorable equipo...

1. CALLING ALL CARS! (THE ELF)
2. PIXEL JUNK RACERS (NEMESIS)
3. EVERYDAY SHOOTER (JOHN TONES)
4. SNAKEBALL (ANNA)
5. LOCOROCO COCORECCHO (R. DREAMER)
6. WARHAWK (LAST MONKEY)
7. TEKKEN 5 D.R. (DOC)





TIMESHIFT. Disparos subjetivos con la posibilidad de controlar el tiempo a voluntad del jugador.

KANE & LYNCH. Una brutal historia de cine negro contemporáneo para un shooter en tercera persona.

LAS DEMOS DE ESTE MES

Una oportunidad inmejorable para probar los mejores lanzamientos sin tener que salir de la comodidad de tu hogar

Kane & Lynch, TimeShift, Uncharted: El Tesoro De Drake, Stranglehold o *Need For Speed: ProStreet* son algunas de las *demos* que se han «colgado» en *PlayStation Store* para el disfrute del jugador desde el pasado mes. Esperemos que las pocas compañías que aún no se deciden a publicar estas versiones de demostración en la *Store* den el salto, ya que se trata de la mejor opción para que los usuarios conozcan el juego antes de hacerse con él. Además, el futuro próximo depara otras interesantes *demos* como la de *Devil May Cry 4*...

Las formas de enemigos e impactos irán mutando al mismo ritmo que el juego.

EVERYDAY SHOOTER

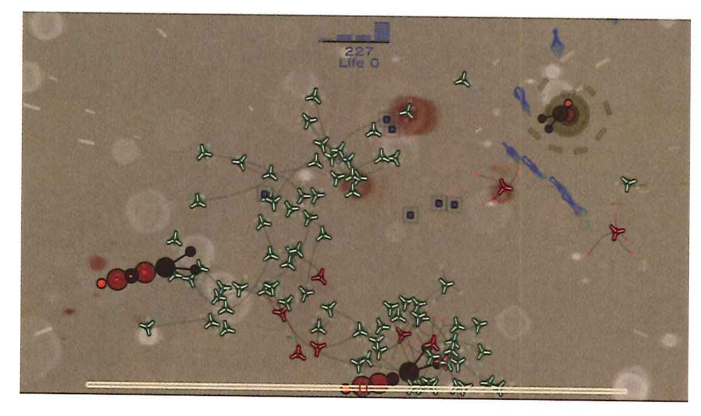
El culmen de los shooters abstractos en la PS Store

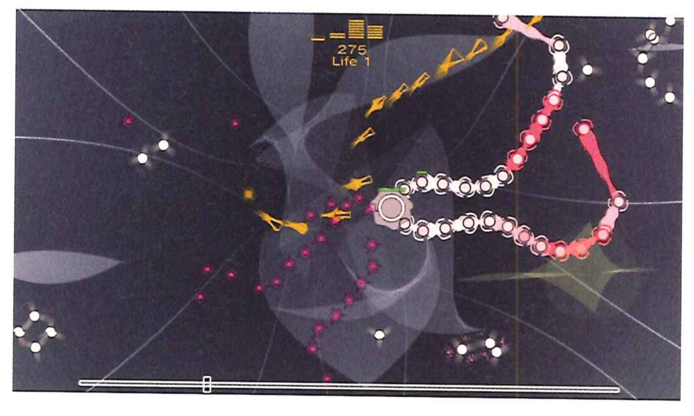
PRIMERA IMPRESIÓN

Desde el éxito de *Geometry Wars: Retro Evolved*, la moda de los *shooters* abstractos (es decir, aquellos que sustituyen a las típicas naves por formas geométricas sin aspecto definido) está cambiando las formas y la mecánica de uno de los géneros más tradicionalistas y reacios a la evolución del mundo de los videojuegos. La principal influencia de ***Everyday Shooter***, de todos modos, no hay que buscarla en el excepcional juego de **Bizarre**, sino en el también extraordinario y fundacional *Rez*. Era mucho más contemplativo y reposado, y sobre todo, iba generando su banda sonora con los efectos especiales que producía el jugador al derrotar las oleadas de naves enemigas. Esta sensación, este equilibrio entre la destrucción indiscriminada y la creación de la ambientación sonora a manos del jugador es la clave estética de ***Everyday Shooter***.

Pero el título que nos ocupa va más allá. Su creador, el desarrollador independiente Jonathan Mak reconoce dos influencias más: por una parte, el increíble, influyente y gratuito *Every Extend*, del japonés chiflado Kenta Cho y al que homenajea desde su mismo título. Y por otro lado, *Lumines*, que en su versión **PSP** fascinó a Mak por su estructura por capas; es decir, mientras que todos sus niveles mantienen una mecánica común, cada fase requiere un estilo y una estrategia única, que el jugador debe descubrir por sí mismo. ***Everyday Shooter*** hereda el tono visual del primero y la multiplicidad del segundo: cada uno de sus ocho niveles exige una aproximación única por parte del usuario. | JOHN TONES

A LA VENTA EN 2008







Los hipnóticos fondos, uno de los grandes descubrimientos estéticos del juego.


KANE & LYNCH
DEAD MEN™
★★★★★
"...ES LO MÁS PARECIDO A METERSE EN UNA PELÍCULA DE MICHAEL MANN QUE HEMOS VISTO JAMÁS."
GAMESPY
UN VIDEOJUEGO DE ODIO, PÉRDIDA Y VENGANZA
WWW.KANEANDLYNCH.COM
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
Games for Windows LIVE
Io-Interactive
eidos
© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead MenTM Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved."", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
NO TE PIERDAS
HITMAN
YA EN LOS MEJORES CINES



PARA DESCARGARLO ENVÍA TITANES AL 404

CRASH: LUCHA DE TITANES

El marsupial se renueva

Crash abandona su mecánica plataformera habitual para embarcarse en una aventura que, más que a las andanzas de la conocida mascota de **Sierra**, te recordará a una de las entregas del mítico *Double Dragon*. Para que te hagas una idea, Crash lleva unos guantes de boxeo que no dudará nunca en utilizar para repartir golpes siguiendo fielmente la tradición *beat'em-up* de la vieja escuela. Pero luchar a diestro y siniestro en un *scroll* lateral no va a ser tu único cometido, ni mucho menos.

En el juego te moverás por un mapa desde el cual se va accediendo a cada una de las fases y, para añadir más alicientes, algunos de esos caminos están bloqueados. Si quieres entrar en ellos tendrás que superar las misiones que se te encomiendan en cada una de las fases. Las hay de todo tipo: desde simplemente llegar al final de la misma, hasta tener que completarla en un periodo de tiempo determinado. Todo ello lo deberás conseguir mientras avanzas por unos escenarios muy coloridos plagados de enemigos y multitud de trampas que tendrán como denominador común el ansia por acabar contigo.

En el apartado jugable, se ha simplificado el control de las consolas mayores para dejarlo todo en los cuatro botones direccionales y sólo uno de acción que, en este caso, es el encargado de los puñetazos. Un título, en definitiva, de diversión pura y dura.









SI TE GUSTÓ...
SHIN CHAN EN LA PLAYA
Su atractivo colorido y el control simple, pero adictivo, te atraparán.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS


Tanto el desarrollo como el sistema de control son simples y adictivos, siguiendo el esquema de los videojuegos clásicos.


Todos los elementos contribuyen a hacer un juego de gran nivel. No hay nada que desentone.



GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,1	8,8	9,5	9,3
La simplicidad al servicio de la diversión. Crash se ve de maravilla en entornos bidimensionales.	Melodías muy simpáticas que conservan el tono habitual de la saga.	Una mecánica divertidísima con un control muy asequible. Se te irá el tiempo jugando.	





Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**



01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.



Toda la información en **www.movistar.es**



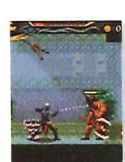
PRINCE OF PERSIA CLASSIC

Un dulce retorno al pasado

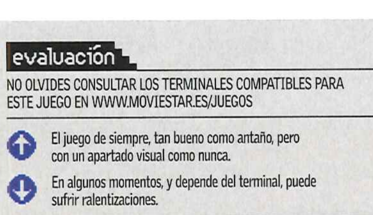
Corría el año 1989 cuando un juego ambientado en tierras árabes causó un impacto que aún a día de hoy siguen sintiéndolo todos los aficionados a los buenos juegos. Aquel título era *Prince Of Persia* y fue el precursor de lo que hoy llamamos «la buena física». La manera en que aquel personaje se movía supuso un hito en la historia de los videojuegos, ya que la forma tan realista que tenía el protagonista al correr, saltar y resbalar frente a los precipicios hizo, en cierto modo, comenzar a vislumbrar el futuro de este gran mundo. Como la industria de los videojuegos tiene un desarrollo paralelo al de la cinematografía, los clásicos vuelven. Este *Prince Of Persia Classic* es un *remake* del original que vio la luz hace 18 años. La manera de llevarlo a cabo ha sido mediante la inclusión de unos gráficos redibujados y modernizados que, por increíble que parezca, transmiten exactamente las mismas sensaciones del clásico título de Jordan Mechner. Todo es igual que siempre pero renovado y, además, incluye la música original.

© Gameloft

PARA DESCARGARLO ENVÍA PRINCE AL 404



SI TE GUSTÓ... **PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS** Aquí descubrirás cómo comenzó y evolucionó la saga.



evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/JUEGOS

- ↑ El juego de siempre, tan bueno como antaño, pero con un apartado visual como nunca.
- ↓ En algunos momentos, y depende del terminal, puede sufrir ralentizaciones.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,6	9,3	9,4	9,5
Las animaciones del personaje son insuperables. Los fondos muestran un gran nivel.	La sintonía principal es la original y los efectos sonoros son perfectos.	El juego de siempre, sobran las palabras. Saltos imposibles y espadazos en cantidad.	



1 LOS SIMPSON La familia más loca y divertida se queda a vivir en tu móvil.



2 FIFA 08 El mejor fútbol para móvil, con la licencia FIFA y divertidos modos de juego.



3 RESIDENT EVIL: THE MISSIONS El clásico Survival Horror hará temblar tu móvil.



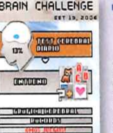
4 CSI: MIAMI Toda la emoción de la serie en tus manos. Resuelve los casos más complicados.



5 ¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO? Convertirse en millonario nunca ha sido tan fácil.



6 PAC-MAN El que nunca envejece. Ya sabes, huye de los fantasmas hasta completar cada uno de los laberintos.



7 MÁS RETO MENTAL Muchos más minijuegos para no dejar descansar a tu cerebro.



8 RETO MENTAL: BRAIN TRAIN Potencia tu capacidad cerebral con divertidas pruebas.



9 LA RULETA DE LA SUERTE Emoción y azar en el mejor concurso.



10 ¡ALLÁ TÚ! Un total de 20 episodios de tu programa favorito de la televisión.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS

NOTICIAS

¡TELEVISIÓN EN EL MÓVIL!

Ahora con **movistar** puedes probar **GRATIS** más de 25 canales de TV en tu móvil 3G durante todo 1 mes. Apúntate antes de fin de año y disfruta de canales como MTV, Paramount Comedy, Fox, Extreme Sports, Adult Swim... Más de 100.000 personas ya lo están haciendo. Entra ya en emoción > Televisión.

* Precio del servicio: Suscripción gratuita hasta el 31/12/07 a 26 canales TV durante un mes. A partir del 1/01/08, suscripción mensual autorenovable: 5€/mes (5,8€ IVA incluido) Coste navegación: 50cent/sesión 10 minutos de navegación (0,58€ IVA incluido) Una vez conectado a un canal de TV podrás verlo sin límite de tiempo.



CARS 2

Tendrás el Mundial en la palma de tu mano: iRayo McQueen ha vuelto en *Cars Radiador Springs 500*! Se enfrenta a los mejores coches de carreras del mundo en un emocionante evento internacional. Comienza siendo Rayo en el modo Historia, desbloquea y corre con los seis coches disponibles: Rayo, Giovanni, Otto Von Fastenbottom, Koji, Sven o Emma en otros modos durante horas de diversión. iCada competidor tiene habilidades únicas que podrá utilizar en hasta 15 carreras para machacar a la élite!



TEST DE LA ALCOHOLEMIA

El juego más gamberro del momento para tu móvil. Realiza divertidas pruebas de equilibrio, agilidad mental o velocidad con tu Crash Dummy en varios estados de conciencia, que van desde la sobriedad hasta la alegría y el desenfreno. Todo un reto.

Para descargarlo envía BIRRAS al 404

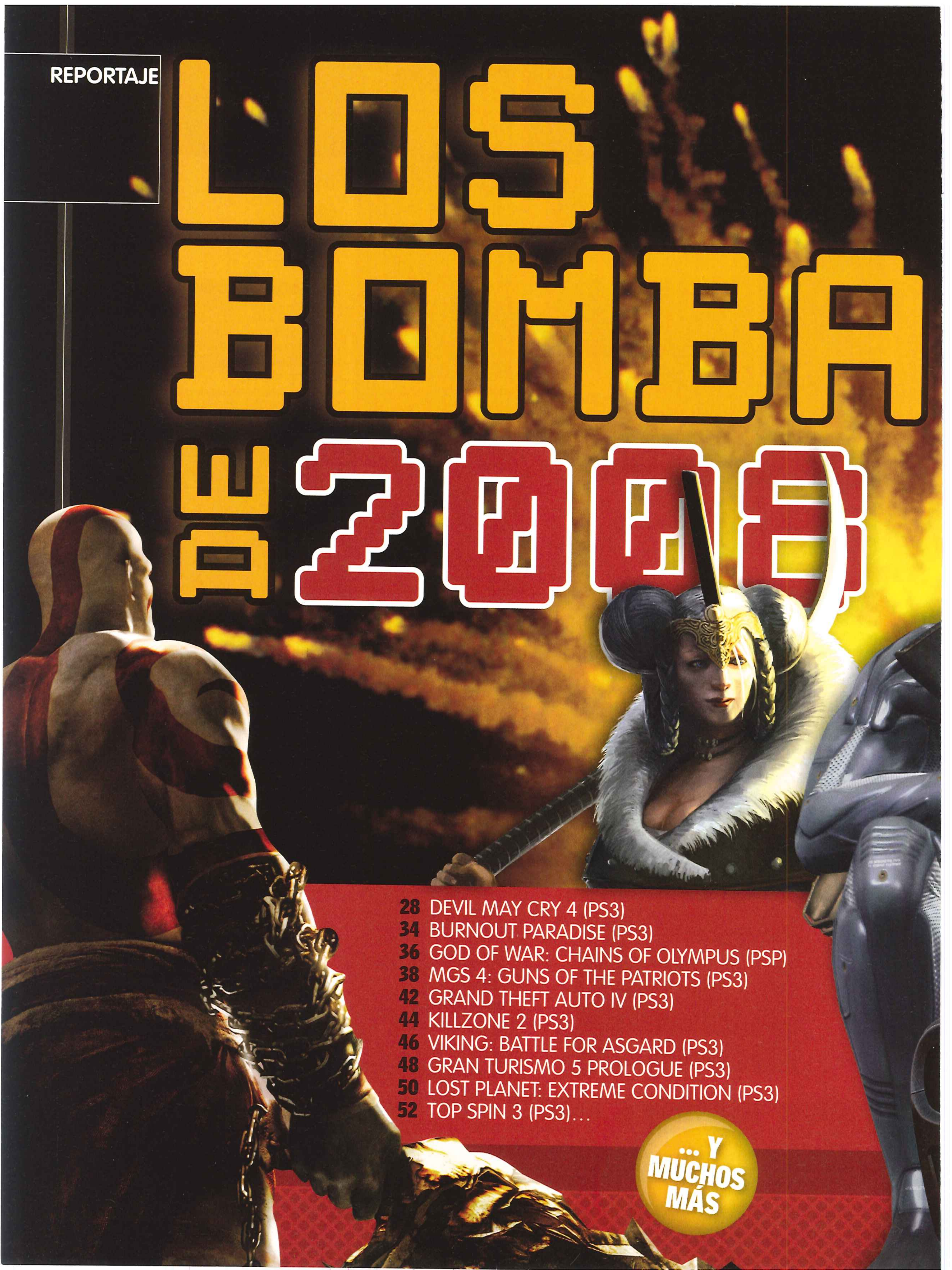
02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

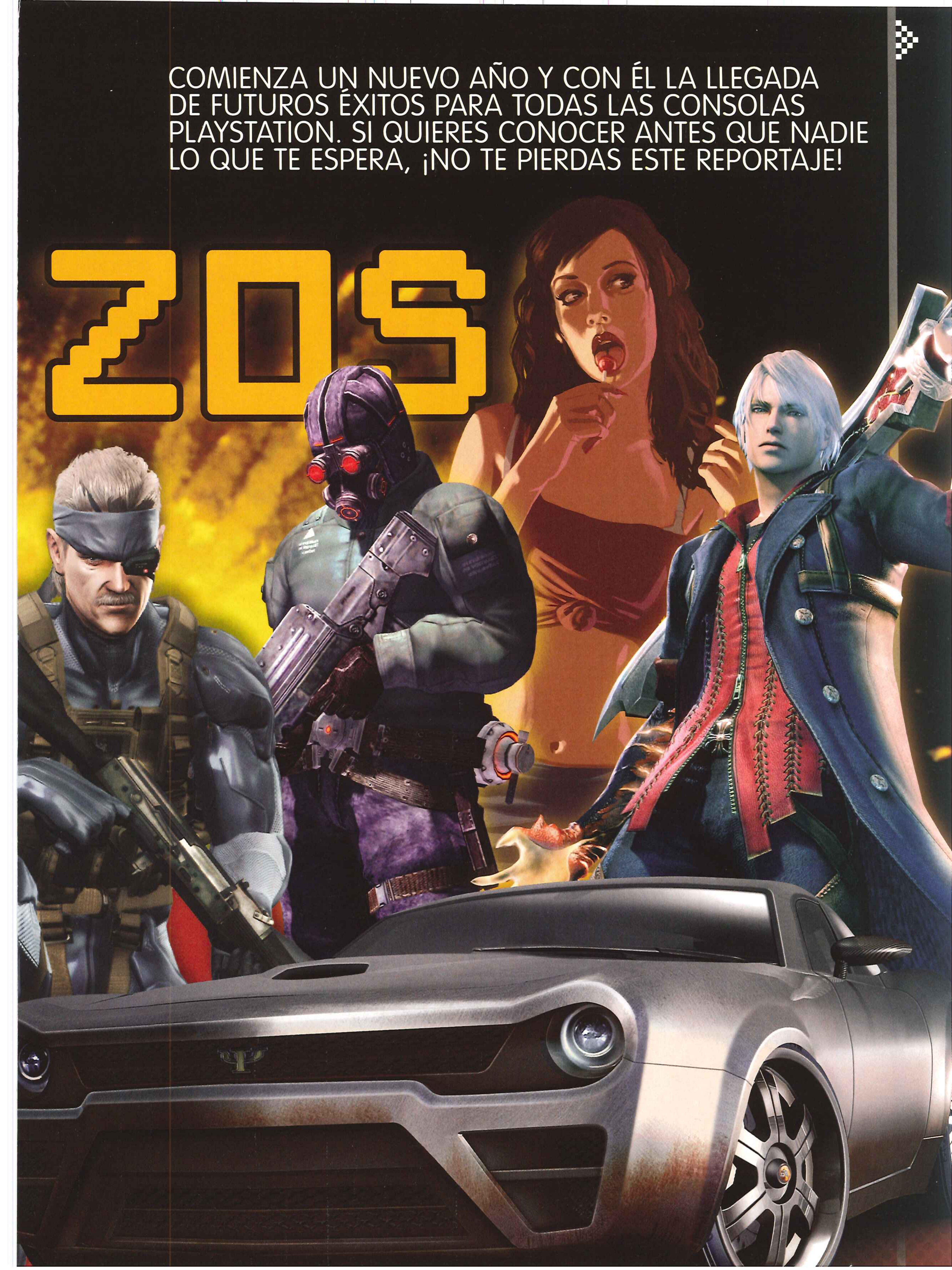
04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.

609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).



LOS BOMBA DE 2008



COMIENZA UN NUEVO AÑO Y CON ÉL LA LLEGADA DE FUTUROS ÉXITOS PARA TODAS LAS CONSOLAS PLAYSTATION. SI QUIERES CONOCER ANTES QUE NADIE LO QUE TE ESPERA, ¡NO TE PIERDAS ESTE REPORTAJE!
ZOS





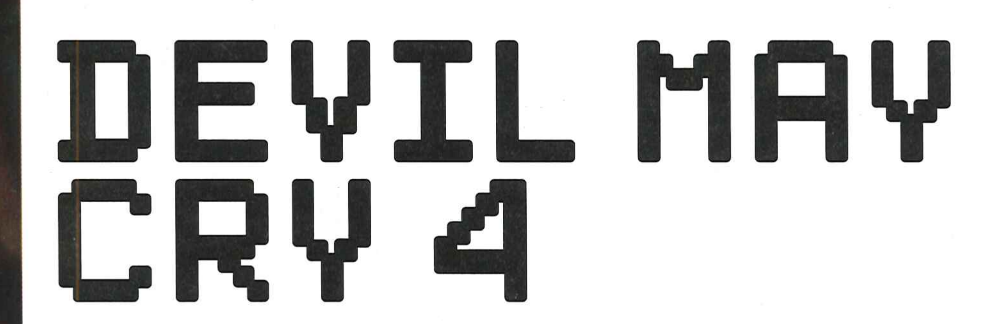


BESTIAS INNOMBRABLES

Cuando por fin hemos podido poner nuestras manos en Devil May Cry 4, uno de los principales atractivos que no queríamos perdernos por nada del mundo eran los final bosses. Si dejamos a un lado a Dante, con el que hay un intenso combate capaz de hacer perder los nervios a cualquiera, las tres criaturas contra las que tuvimos el honor de luchar nos dejaron un regustillo de venganza en el paladar. La bestia de fuego, Berial, el Caballero Blanco y un dragón con una dama en las fauces, pusieron a prueba nuestros reflejos. Si esto es lo que nos espera en el juego, por dios, ¡que salga ya!

3 razones para no perdértelo

1- El debut en la saga de un nuevo y arrogante héroe, Nero.
2- Un despliegue gráfico de gran belleza, como en el primer DMC.
3- Final Bosses espectaculares y con una dificultad endiablada.





UN NUEVO HÉROE, UNA NUEVA CRUZADA Y MÁS ACCIÓN DE LA QUE PUEDAS IMAGINAR

FICHA
COMPAÑÍA **CAPCOM**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA APARICIÓN
FEBRERO 2008

Lírica en movimiento. Sería una buena forma de definir la sensación que transmite ***Devil May Cry 4***, tan sólo falta el *Bullet Time* para apreciar con más detalle la coreografía que se despliega en cada combate entre criaturas y cazademonios. Es una tónica que se ha venido repitiendo desde que Dante diera sus primeros pasos en **PlayStation 2**, en 2001. Aquel título comenzó su desarrollo como un nuevo capítulo de la saga *Resident Evil*. Después de un viaje a España para visitar una serie de castillos que sirvieran como inspiración, el proyecto tomó un rumbo completamente diferente desembocando en la primera entrega de *Devil May Cry*.

La cuarta parte de la serie sigue casi al pie de la letra las premisas marcadas por Hideki Kamiya y Shinji Mikami, pero con su correspondiente avalancha de novedades. La primera sorpresa que nos ha preparado **Capcom Production Studio 4** (el equipo responsable de *Devil May Cry* y *Resident Evil 4*) es la aparición de un nuevo héroe en la saga, Nero. Este joven guerrero se comporta



La actitud de Nero sigue la misma línea arrogante de su antecesor. Tiene estilo hasta para combatir las hordas de monstruos que le acosan.



ENCADENADOS. Las posibilidades que ofrecen los combos en DMC4 son tremendas, gracias a la combinación de estilos.

DEVIL BRINGER. Es el nombre que recibe el brazo mutante de Nero. Podrá ejecutar golpes salvajes contra sus enemigos.







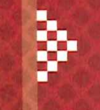
NERO, EL NEÓFITO

Caballero de la Orden de Maken se une a la caza de demonios. Podrá hacer uso de su poderoso brazo, Devil Bringer, junto a un revólver de doble cañón llamado Blue Rose y una espada, Red Queen. Sus relaciones con Dante no son precisamente amistosas, al menos así lo demuestra uno de los niveles que pudimos jugar en la redacción.



EL DEMONIO TRAIDOR

Pocos héroes pueden presumir de haber sido tan descarados e irreverentes como Dante en la historia del videojuego. Shinji Mikami nos dejó una perla de personaje en un sobrenatural mundo gótico: ataviado con una gabardina de color rojo, diestro con la espada y tan certero con las armas de fuego como con su afilada lengua. En su regreso, Dante vuelve a combatir contra los de su propia especie y no dudará en utilizar los poderes demoníacos.









DON DE GENTES. A pesar de su carácter difícil, Nero es muy popular entre las féminas. En el juego le verás acompañado por exuberantes mujeres que mostrarán en pantalla algo más que su encanto.



como un digno aprendiz de Dante, (al que también será posible controlar en determinados niveles). Su espada *Red Queen* y el revólver *Blue Rose* van a causar sensación entre las «marionetas asesinas» que habitan en los escenarios de ***Devil May Cry 4***. Pero la seña de identidad de Nero es su brazo, *Devil Bringer*, capaz de ejecutar demoledores golpes y *combos*.

licas denominadas Lucifer, que tienen un corte más defensivo. Y por último, *Pandora's Box*, un artilugio que porta Dante y que, ejecutando los *combos* correspondientes, es capaz de transformarse en diferentes armas, incluida una plataforma lanzamisiles.

Nero y Dante estarán acompañados en la aventura por viejos conocidos de la serie y nuevos personajes como Glo-

Devil May Cry 4 tiene prevista su aparición en el mercado europeo a principios de febrero de 2008

Por su parte, Dante continuará haciendo gala de los estilos de lucha de *Devil May Cry 3*, aunque **Capcom** ya ha revelado nuevas armas para su veterano héroe. *Gilgamesh* es el nombre que recibe una equipación de guanteletes y botas metálicas perfectos para las refriegas cuerpo a cuerpo, gracias a los pinchos que se despliegan en las manos y las hojas de sierra de los talones. Dante también dispondrá de alas metá-

ria, una de las sensuales féminas de ***Devil May Cry 4*** y que el motor gráfico se encarga de mostrar con todos sus encantos. Lo mismo sucede con los entornos, que retoman el esplendor del que hizo gala la primera entrega de la saga. Ahora sólo nos queda esperar a la versión de *review* del juego, para comprobar si **Capcom** mantiene el exigente nivel de dificultad o da una oportunidad al resto de los mortales. | R. DREAMER


DOMINA EL TIEMPO
Y CONVIÉRTELO EN EL ARMA DEFINITIVA
NOVIEMBRE 2007
GARAGE
TIMESHIFT
XBOX 360
PLAYSTATION 3
18+
http://timeshiftgame.com/es/
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
PC
DVD-ROM
SOFTWARE



PS3

BURNOUT PARADISE

FICHA
COMPAÑÍA **EA**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
FECHA APARICIÓN
ENERO 2008

LA SAGA QUE MÁS CHATARRA RODADA HA GENERADO LLEGA AL FIN A LA NUEVA GENERACIÓN



De nuevo, los choques a velocidades infernales encanecerán tus cabellos y pondrán tus reflejos a prueba.

3 razones para no perdértelo

1- La estructura abierta, toda una novedad en la serie.
2- El modo Showtime, versión delirante del modo Crash.
3- La posibilidad de fotografiar con PlayStation Eye a tus rivales.

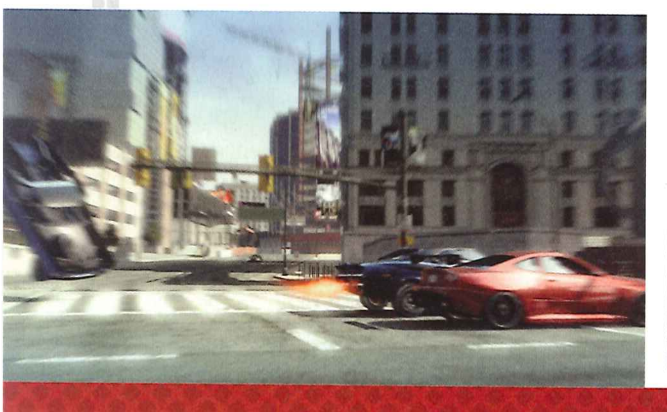




ACROBACIAS INDECENTES. En Burnout Paradise los saltos acrobáticos son más numerosos que en anteriores entregas, y descubrir los mejores sitios para hacerlo proporcionará atajos y mejoras.





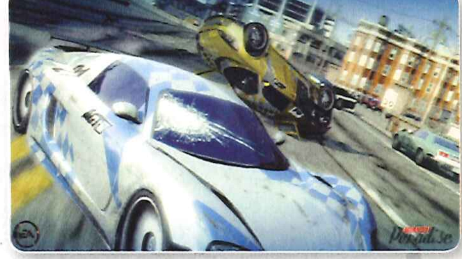


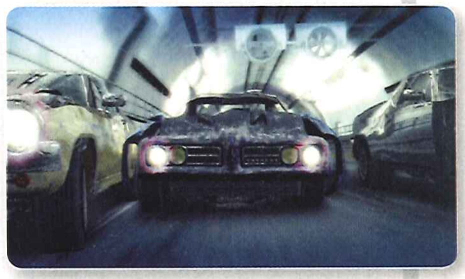




TE LO DEJAN NIQUELADO

Los efectos de cada impacto quedarán dolorosamente reflejados en la carrocería del coche que conduzcas. Burnout Paradise no renuncia a su herencia arcade; simplemente pasando por un taller de reparaciones, el coche quedará impecable sin necesidad de más esfuerzo.





Mientras tengan cuatro ruedas en su sitio, seguirán circulando. Aunque a veces, como después de este choque, les cueste.



Después de la relativa decepción que supuso *Burnout Dominator* (que, recordemos, no estaba programado por **Criterion**), vuelve la serie que más y mejor ha reflejado la espectacularidad de los trompazos automovilísticos. En esta nueva entrega, las posibilidades de las consolas de última generación han sido exprimidas para que los choques sean más dolorosos que nunca: la tecnología de deformación de los vehículos convierte este gran ***Burnout Paradise*** en todo un espectáculo para los amantes de la chatarra chamuscada.

Pero las novedades que **Criterion** ha implementado en esta entrega van mucho más allá de un lavado de cara (aunque lo hemos visto en movimiento y os podemos asegurar que se nota que ha sido desarrollado desde cero y usando la versión de **PS3** como punto de partida): toda la estructura del juego ha cambiado y ahora la ciudad *Paradise*, con sus 30 Kilómetros cuadrados, está completamente abierta desde el primer segundo. Además, el juego no tiene ni menús, ni tiempos de carga.

Pudiendo cambiar los vehículos que vayas ganando en el cementerio de coches (el auténtico motor del progreso en la aventura, ya que las pruebas son accesibles al cien por cien desde el comienzo), sólo tendrás que deambular por la ciudad buscando desafíos (cinco tipos de eventos de competición), carreras... y jugar. En cualquier momento puedes entrar en una carrera, sea Online o contra la máquina; cuando quieras, tienes la opción de salir de ella. Y entre carrera y carrera, puedes deambular por la ciudad buscando sitios por los que saltar, y zonas secretas y atajos que usar más tarde. La fluidez al pasar del modo de paseo (paseo frenético, claro) a las competiciones es muy suave y encontrará, con toda seguridad, tanto defensores como detractores.

La puntilla, sin duda, es el nuevo modo *Showtime*, heredero maximizado de la modalidad *Crash* que puede iniciarse en cualquier momento (incluso dentro de una carrera), y la posibilidad de fotografiar con *PlayStation Eye* la cara de pasmo de tus rivales cuando les hagas un *takedown*. | JOHN TONES



Rechaza imitaciones: la auténtica destrucción motorizada ha vuelto



PSP

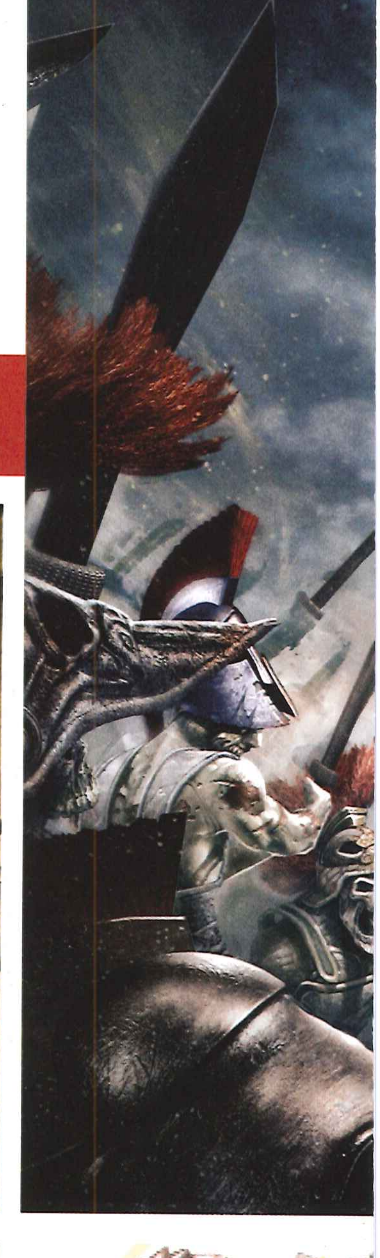
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

FICHA
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA APARICIÓN
MARZO 2008

READY AT DAWN DESARROLLA LA PRECUELA DE LA SAGA EN EXCLUSIVA PARA LA CONSOLA PORTÁTIL DE SONY



Pulsa repetidamente Círculo para evitar que Kratos sea aplastado por el Cíclope, uno de los primeros enemigos de la demo del juego disponible en EE.UU.











Kratos se enfrentará a las criaturas más temibles de la mitología griega en su nueva aventura para PSP

KRATOS EN PSP



NIVEL DE INTERACCIÓN. Como viene siendo habitual en la saga, hay multitud de elementos (como esta ballesta gigante) para ser utilizados.



QUICK TIME EVENTS. Una de las señas de identidad de la serie, los QTE, siguen siendo uno de los platos fuertes de esta entrega para PSP.



EL BASILISCO

En la demo que han tenido la suerte de jugar los usuarios americanos, Kratos se enfrenta a un gigantesco basilisco que lanza fuego, zarpazos y embestidas. Un suculento adelanto de lo que nos espera.



La verdad es que la entrega de *God Of War* para **PlayStation Portable** no podía haber caído en mejores manos. **Ready at Dawn**, después de haber demostrado lo que son capaces de hacer con *Daxter*, vuelven a poner de manifiesto su maestría con ***God Of War: Chains Of Olympus***.

El juego es una precuela de las aventuras de Kratos y tendrá lugar durante los diez años que transcurren desde que fue engañado por los dioses para matar a su familia y el primer *God Of War* de **PlayStation 2**. El Fantasma de Esparta es encomendado esta vez para viajar al inframundo y evitar así que la oscuridad se extienda por el mundo.

Kratos visitará lugares que nunca antes han pisado los mortales. Desde las Puertas del Hades hasta las llanuras del Tártaro. Nosotros, por ahora, nos hemos tenido que conformar con jugar un nivel cuya acción se desarrolla en *Attica*. La ciudad está siendo invadida por tropas persas y Kratos luchará a brazo partido contra ellas. La mecánica del juego, a pesar de las restricciones de botones en **PSP**, es prácticamente idéntica a las dos entregas de **PS2**, salvo que para rodar y esquivar golpes será necesario pulsar L + R y una dirección en el *stick* analógico. En la *demo*, aparte de los soldados persas, pudimos combatir contra un cíclope gigante, un basilisco de dimensiones ciclópeas y el rey de los persas. Resulta increíble comprobar el nivel de detalle que **Ready at Dawn** ha sido capaz de implementar en los escenarios. Enemigos atacando, flechas de fuego volando por el cielo y otros efectos que, a veces, nos hacen creer que estamos viendo un título de **PS2**. En marzo podremos ver lo que nos tiene reservado este título. | R. DREAMER



PS3

FICHA
COMPAÑÍA **KONAMI**
GÉNERO **TACTICAL ESPIONAGE ACTION**
FECHA APARICIÓN **ABRIL 2008**

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

HIDEO KOJIMA DESAFIARÁ LOS LÍMITES DEL FORMATO BLU-RAY CON LA CUARTA, Y SEGÚN AFIRMAN, ÚLTIMA AVENTURA DE SOLID SNAKE

Ni todos los guerrilleros de Oriente Medio juntos podrían detener las embestidas de Crying Wolf. Estos desgraciados ya son historia.

« **SCREAMING MANTIS.** Fiel sucesora de Psycho Mantis y The Sorrow (ambos aparececen representados como marionetas en sus manos), utiliza la telequinesis y el dominio mental sobre sus enemigos.

« **RAGING RAVEN.** Dotada de la capacidad de volar, utiliza sus alas para decapitar a sus enemigos; eso sí antes no han muerto bajo el peso de los misiles.

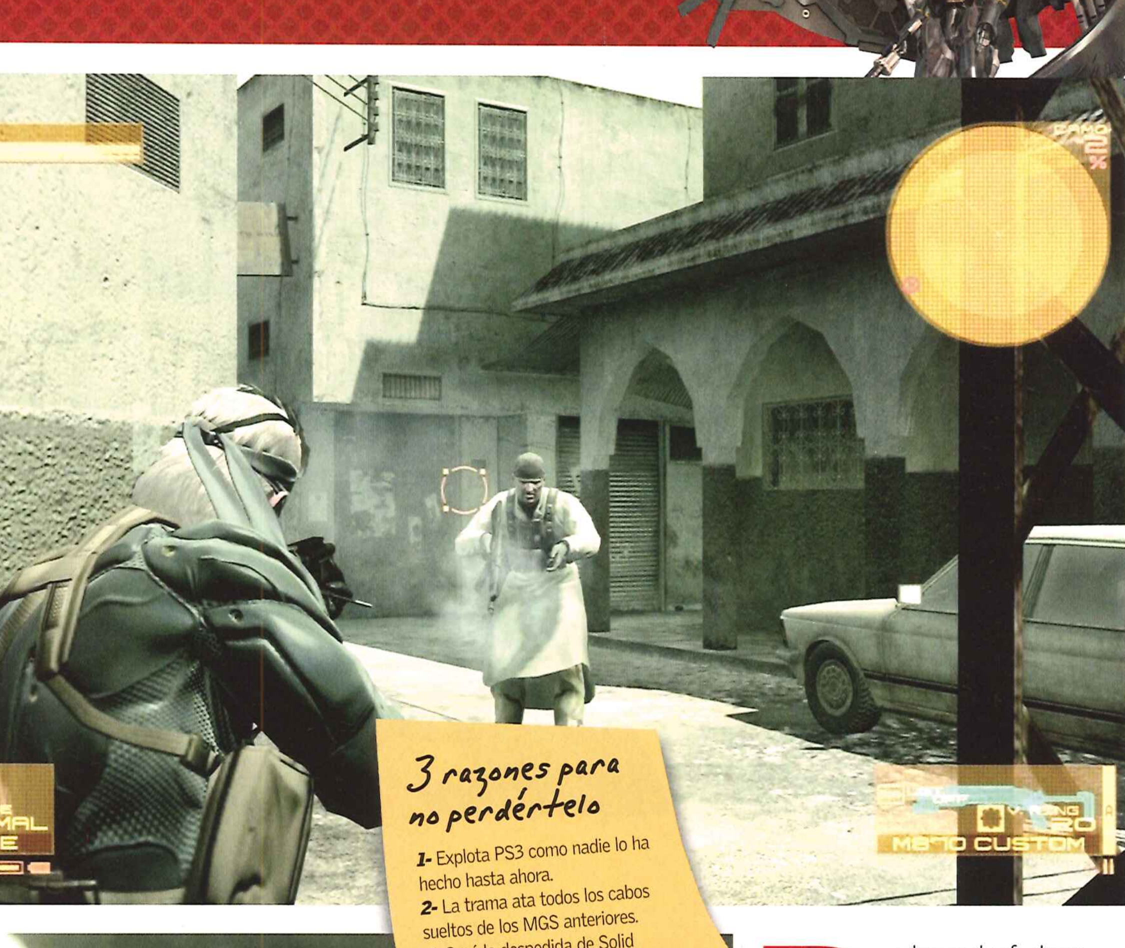
...Y MÁS MGS PARA PSP EN 2008

Aunque ya está a la venta en Japón y EE.UU. MGS: Portable Ops Plus no llegará a Europa hasta bien entrado 2008. Esta secuela/mejora del juego original de PSP incluirá nuevos personajes (como el Snake envejecido), misiones y modos de juego.









3 razones para no perdértelo

1- Explota PS3 como nadie lo ha hecho hasta ahora.
2- La trama ata todos los cabos sueltos de los MGS anteriores.
3- Será la despedida de Solid Snake, eso asegura Kojima...

Sí, es ella. La añorada Meryl Siverburgh regresa al universo MGS para liderar la nueva unidad FOXHOUND. ¿Cómo encajará el reencuentro con Solid?





Podemos dar fe de que *Metal Gear Solid 4* va a ser lo más grande que le va a pasar a **PS3** el próximo año (con permiso de *GTA IV*). Hemos probado una *trial* versión (lo que un castizo llamaría *demo*) gracias a **Konami** España, y lo logrado con el *chip Cell* supera nuestras más descerebradas expectativas. Hideo Kojima y su gente no «faroleaban» cuando dijeron que los 25 GB del formato *Blu-ray* se les iban a quedar cortos en capacidad. Es lo que tiene crear escenarios repletos de detalle, a los que se han incorporado texturas sin compresión, sin recurrir a estratagemas gráficas de ninguna clase para ahorrar espacio en el disco. Gracias a ello han logrado que las cargas sean las más rápidas que hemos visto hasta la fecha en **PS3**. En cuestión de segundos ya estábamos manejando al avejentado Solid Snake en un pueblo de oriente medio, intentando sobrevivir en mitad de la contienda entre la guerrilla local y las fuerzas militares privadas de Liquid Ocelot. Entre las nuevas habilidades de Snake está la posibilidad de camuflarse con el entorno gracias al traje *OctoCam* (un porcentaje parecido al de *MGS3* nos indica en todo momento el grado de camuflaje), mientras que un aura, alrededor del personaje, indica la proximidad de los enemigos. Los movimientos CQC han evolucionado junto a la posibilidad de combatir tumbado en el suelo (ya sea disparando o lanzando granadas) y la inestimable ayuda que proporciona *Metal Gear Mk. II*, el pequeño asistente de Solid Snake, rescatado de *Snatcher* (uno de los grandes éxitos de Kojima). Todas estas habilidades serán ›

METAL GEAR ONLINE

En Konami España siguen sin desvelar si el esperado Metal Gear On-line formará parte de MGS4 a modo de extra, o si será comercializado aparte. 3.000 afortunados nipones pudieron testearlo el pasado agosto y disfrutaron de enfrentamientos entre 16 jugadores, en luchas por equipos donde no faltaron los CQC.







« CRYING WOLF. Una bestia cuadrúpeda, en la que se funde la fuerza bruta con una agilidad insuperable. Peor que un Miura.

CQC Y CACHEOS

La Trial Version de MGS4 nos permitió ejecutar los nuevos movimientos CQC de Solid Snake. Gracias al traje OctoCam será más fácil que nunca pillar a un soldado enemigo con la guardia baja, utilizando el cuchillo para degollarle a traición o, mejor aún, para someterle a un interrogatorio. Podrás cachear a tu prisionero, sin necesidad de matarle antes, en busca de items, e incluso troncharle las partes nobles de un pellizco. En la guerra no se respetan ni «los bajos».

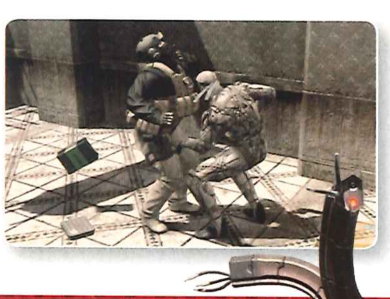






















« CANOSO Y ARMADO A TOPE. Tanto en la pantalla de arriba, y en la de la izquierda, podéis ver a Solid Snake utilizando armamento pesado: un lanzamisiles Javelin y un vetusto, aunque efectivo, mortero.



Esta pantalla muestra dos de las nuevas habilidades de Snake: el aura que indica donde hay peligro y la posibilidad de disparar tumbado de espaldas.

LAUGHTING OCTOPUS. Sus tentáculos destrozan los cuerpos como si fueran mantequilla.

indispensables no sólo para enfrentarnos a los soldados de Liquid Ocelot, sino para sobrevivir al encuentro de la *Unidad Beauty & The Beast*: cuatro mujeres convertidas en un cuarteto de bestias mecánicas, cuyos nombres nos hacen recordar irremisiblemente a enemigos carismáticos de anteriores *MGS* (*Crying Wolf, Raging Rave, Laughting Octopus* y *Screaming Mantis*). Entre tanto tiroteo cruzado, bombardeos y enemigos al acecho, ***MGS4: Guns Of The Patriots*** no da un segundo de respiro al jugador, hasta el punto de incorporar un medidor de estrés. Y es que esta aventura, que según Kojima pondrá fin a las andanzas de Solid Snake (nosotros seguimos sin creerle), promete superar en intensidad, espectacularidad y drama a todos los episodios anteriores. De momento, las promesas de que dejará bien atados todos los cabos sueltos de *MGS2* parecen cumplirse: la *demo* acababa con el reencuentro con Meryl Silverburgh. No será, ni mucho menos, el único rostro conocido que se verá en el juego. **Konami** ya ha desvelado imágenes y vídeos en los que aparecen Hal Emmerich, Raiden, Vamp... y EVA, la espía que ayudó a *Big Boss* en *MGS3* sigue en forma, a pesar de los años. En abril de 2008 la veremos en acción. | NEMESIS


Barbie en La Princesa de los Animales
PlayStation 2
Wii
NINTENDO DS


HOT WHEELS
PlayStation 2
Wii
XBOX 360
PC DVD-ROM
BEAT THAT!
ACTIVISION


DREAMWORKS
SHREK TERCERO
SHREK OGRITOS Y DRASNOS
SHREK OGRES & DRONKEYS
Wii
XBOX 360
PC DVD-ROM
NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE

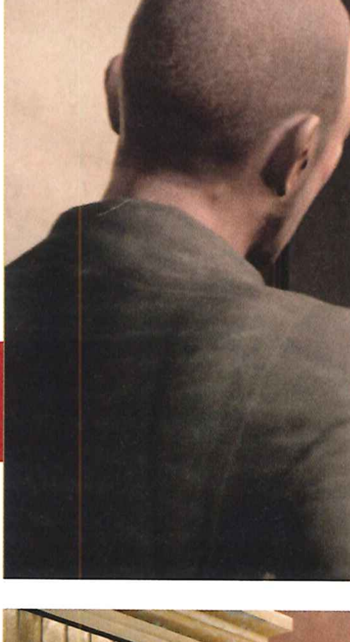


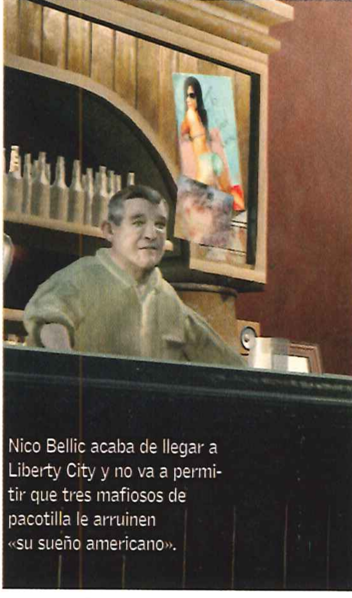
PS3

GRAND THEFT AUTO IV

FICHA
COMPAÑÍA **ROCKSTAR**
GÉNERO **SIMULADOR DE DELINCUENTE**
FECHA APARICIÓN **PRIMAVERA 2008**

ROCKSTAR DESVELA EN EL TERCER TRÁILER ALGUNAS DE LAS HABILIDADES QUE DESPLEGARÁ NICO BELLIC EN LIBERTY CITY





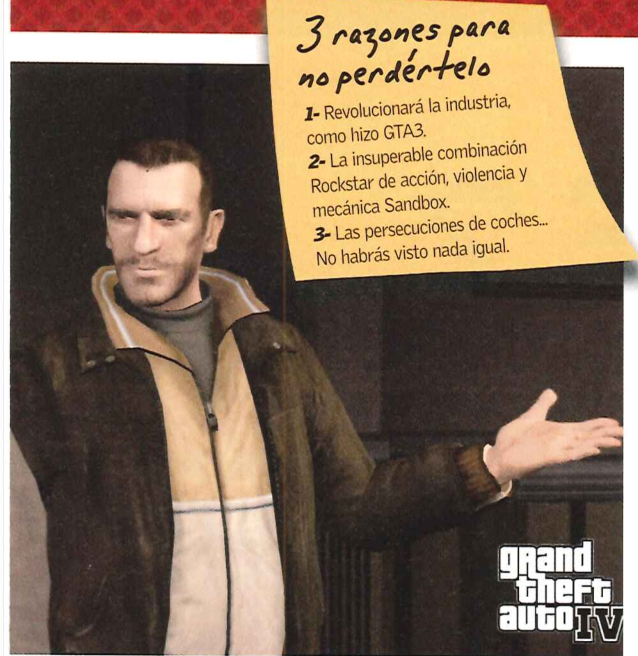
Nico Bellic acaba de llegar a Liberty City y no va a permitir que tres mafiosos de pacotilla le arruinen «su sueño americano».

Tenemos que enfrentarnos a esta gente. Ellos o nosotros, primo.

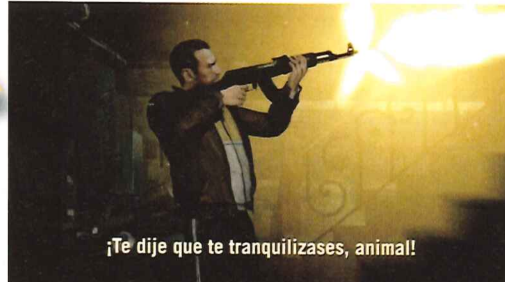


3 razones para no perdértelo

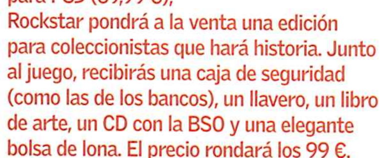
1- Revolucionará la industria, como hizo GTA3.
2- La insuperable combinación Rockstar de acción, violencia y mecánica Sandbox.
3- Las persecuciones de coches... No habrás visto nada igual.



« **WWW.GRANDTHEFTAUTOIV-ELJUEGO.COM.** En la página oficial del juego podrás encontrar el tercer tráiler de GTA IV, así como los dos anteriores, junto a pantallas, fondos de escritorio y un curioso vídeo sobre la creación de la carátula, que es preciosa, por cierto.

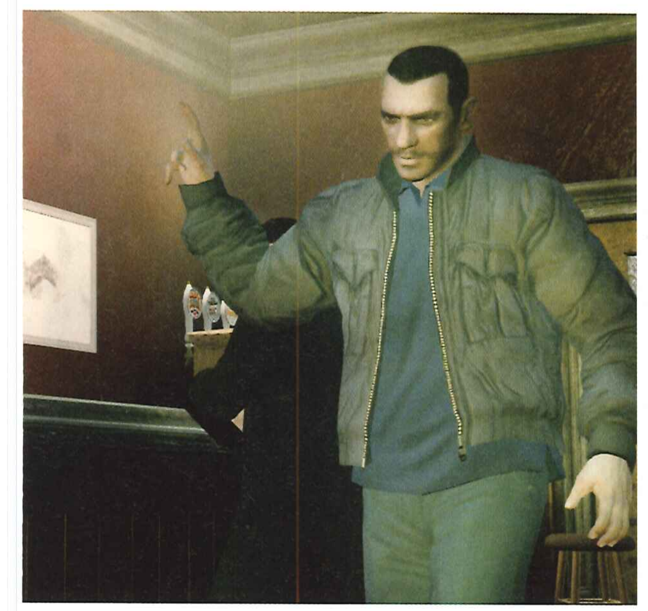


¡ESTO SÍ ES UN PACK Y LO DEMÁS, TONTERÍAS!



Junto a la edición normal de GTA IV para PS3 (69,99 €), Rockstar pondrá a la venta una edición para coleccionistas que hará historia. Junto al juego, recibirás una caja de seguridad (como las de los bancos), un llavero, un libro de arte, un CD con la BSO y una elegante bolsa de lona. El precio rondará los 99 €.







El tercer tráiler nos obsequia con una persecución de coches que pone los pelos de punta. Después de ver esto, ¿quién aguanta la espera hasta abril?



El motor gráfico RAGE, obra de la propia Rockstar, se encargará de recrear Liberty City con todo lujo de detalles.

Tras el jarro de agua fría que supuso el retraso en el lanzamiento de ***GTA IV*** (de octubre de 2007 pasó a abril de 2008), los ojos y las esperanzas de millones de potenciales compradores estaban puestas en el tercer tráiler del juego. Y **Rockstar** no nos ha decepcionado. Son sólo 2 minutos de duración, pero bastan para devolvernos la ilusión por ver a Nico Bellic recorrer las calles de *Liberty City* luchando por sobrevivir, ya sea utilizando la cabeza, los puños o todo tipo de armas automáticas. El motor gráfico *RAGE* (creado por la propia **Rockstar**) demuestra todo su poderío, no sólo en la impecable recreación de ese clon de Nueva York llamado *Liberty City*, sino en la expresión facial de los numerosos personajes, principales y secundarios, que componen el reparto de ***GTA IV***. Las persecuciones de coches que aparecen en este tercer tráiler (bautizado como «Hagan Sitio, Señoritas») te dejarán con la boca abierta, al igual que la dureza y contundencia de los peleas. Por mucho que nos quisieran «vender la moto» en **Rockstar** de que la cuarta entrega de ***GTA IV*** iba a ser la historia de un simple emigrante por sobrevivir en un ambiente hostil, cada nueva pantalla, cada tráiler, nos confirma aún más que la historia de Nico Bellic tendrá más acción y violencia que un maratón de películas de *La Jungla de Cristal*. Y nosotros encantados con ello.

Si las cosas no vuelven a torcerse, la espera llegará a su fin el próximo mes de abril. Y aunque ***GTA IV*** no llegue a revolucionar la industria del videojuego como lo hizo *GTA III*, sus competidores ya tiemblan ante lo que se avecina: una auténtica explosión gráfica y jugable servida en un *Blu-Ray*. | NEMESIS



PS3

KILLZONE 2

FICHA
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
GÉNERO **SHOOTER**
FECHA APARICIÓN
2008

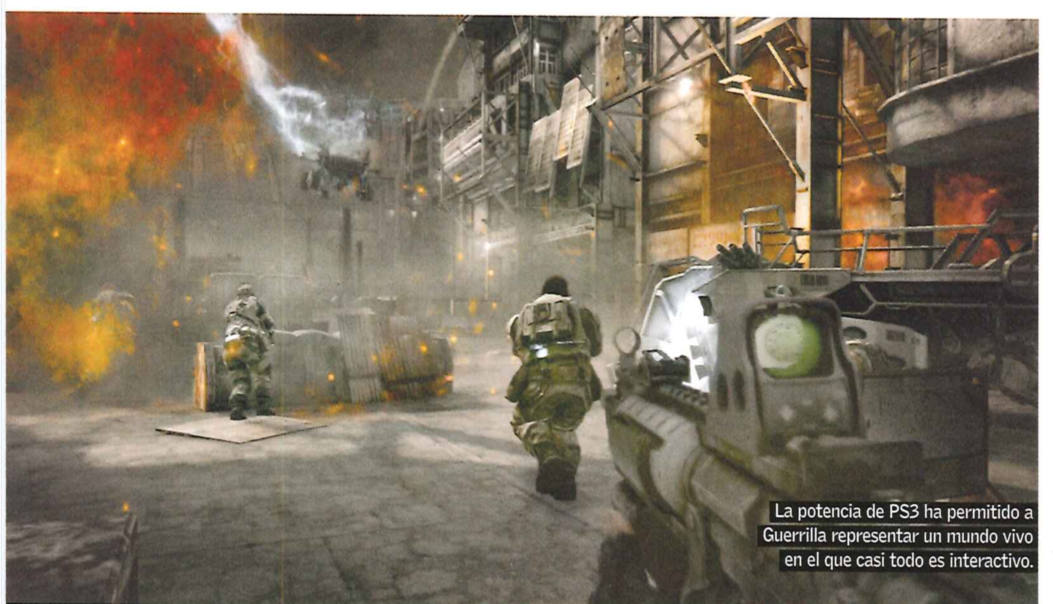
EL SHOOTER DE GUERRILLA VA CAMINO DE CONVERTIRSE EN EL MÁS ESPECTACULAR REFERENTE DEL GÉNERO EN CONSOLA



FÍSICA. El efecto de nuestros disparos variará dependiendo del enemigo atacado. Será difícil dañar a personajes tan grandes y pesados como el de la imagen.

Dos años después de la invasión de los *Helghast* a *Vekta*, las fuerzas de los *ISA* (denominadas en esta nueva entrega «La Legión») invaden el hostil planeta *Helghan* en busca del Emperador Visari, líder de los *Helghast*. Dos años han pasado también desde que vimos por primera vez el famoso vídeo que mostraba el aspecto que tendría en un futuro ***Killzone 2***, funcionando bajo el potente hardware de **PlayStation 3**. Se ha dicho de todo desde entonces y los detractores de la máquina de **Sony** aseguraban que era imposible recrear un entorno como el del vídeo del **E3** 2005 en **PS3**. Y poco antes de mostrar la primera *beta* en el **E3** 2007, uno de sus creadores afirmó que ***Killzone 2*** iba a ser mucho más espectacular que aquel vídeo... damos fe de que lo será. El título de **Guerrilla**, por lo poco que hemos podido ver y jugar, va a ser el mejor *shooter* creado para consola con diferencia, pues no existe un título de nueva generación capaz de rivalizar con su realista apartado gráfico. Sus animaciones se han creado mezclando técnicas de *motion capture* con su potente motor físico (no se repetirá ni una sola caída o muerte, por ejemplo).

Uno de los detalles más espectaculares de este título es su iluminación, ya que **Guerrilla** ha creado un motor gráfico en el que la iluminación es hiperrealista; además, en muchos momentos del juego, lo que vemos y lo que no por la oscuridad marcará las diferencias. ***Killzone 2***, aparte de ser una auténtica maravilla gráfica, tendrá un profundo modo Historia como sólo **Guerrilla** sabe confeccionar, multijugador On-line e incluso interacción con el sistema *Home*. | DOC


La potencia de PS3 ha permitido a Guerrilla representar un mundo vivo en el que casi todo es interactivo.









FÍSICA E ILUMINACIÓN REAL

El punto fuerte del impresionante motor gráfico de Killzone 2 es su increíble iluminación que, además, tendrá un papel importante en la jugabilidad. También es de destacar su realista motor físico: las animaciones han sido creadas mezclando técnicas de motion capture y avanzados cálculos físicos. Así pues, no verás dos muertes iguales.



PS3

VIKING
BATTLE FOR ASGARD

FICHA
COMPAÑÍA **SEGA**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA APARICIÓN
MARZO 2008

LA BATALLA POR ASGARD ESTÁ CADA VEZ MÁS CERCA Y TENDRÁ LUGAR, CÓMO NO, AQUÍ, EN LA TIERRA.



Las batallas tendrán unos objetivos que cumplir para obtener la victoria. Skarin liderará al ejército humano y su intervención en cada frente será vital.





El 90% del juego, según los desarrolladores, estará formado por misiones de acción y sigilo, o todo a la vez.





3 razones para no perdértelo

1- Porque la mitología nórdica es encantadoramente bruta.

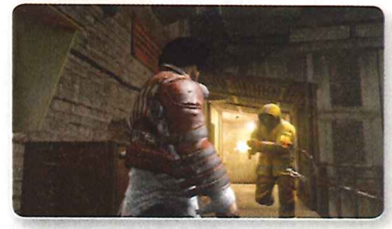
2- Porque decir que las batallas son multitudinarias es poco.

3- Por el entorno abierto, las infiltraciones, las emboscadas...

OTROS BOMBAZOS SEGA PARA 2008



CONDEMNED 2. La segunda parte del juego de guantazos en primera persona promete más terror y más brutalidad con las manos desnudas.



THE CLUB. La idea de Bizarre de mezclar los FPS con la filosofía arcade de memorizar niveles para mejorar puntuaciones pinta más que bien.







SIN DESCANSO. Skarin tendrá que liberar a su gente pueblo a pueblo. El mundo de Viking estará dividido en tres islas de tamaño creciente que constituyen un entorno abierto perfectamente explorable.

La diosa Hel estaba tan mosqueada con Odín (y bueno, con el resto de deidades nórdicas), que decidió levantar un gigantesco ejército de no muertos y conquistar *Midgard* (el mundo de los mortales). La idea es provocar el *Ragnarok* y acabar con todos los dioses. Como en cualquier tradición mitológica que se precie, la tarea de arreglar las cosas recae en un mortal. En este caso, se trata de Skarin, un joven vikingo apadrinado por la diosa Freya, quien le irá concediendo ciertos poderes conforme progrese su misión: salvar *Midgard* y acabar con los planes de la maléfica Hel.

Claro que es mucho más sencillo decirlo que hacerlo, ya que Skarin tendrá que liberar el mundo mortal del dominio no muerto territorio a territorio. **Creative Assembly**, estudio desarrollador de ***Viking***, ha ideado una suerte de mundo abierto, donde Skarin, con su pueblo natal como base, podrá moverse libremente e ir completando diferentes misiones. Éstas van desde las impepinables destinadas a liberar pueblos y, por tanto, más vikingos que se unan a su creciente ejército, a otras secundarias que reportarán mejoras o equipamiento especial (arietes, por ejemplo) para las batallas que se avecinen a lo largo de la aventura.

Esta parte del juego (que mezcla acción directa y brutal con momentos de sigilo e, incluso, preparación de emboscadas) conduce en realidad al momento estelar de cada capítulo en que se divide ***Viking***: un combate con cientos o miles de participantes que afianzará el territorio liberado. Asimismo, Skarin deberá actuar, como él sabe hacerlo, donde más se le necesite en cada momento. | STAN BY



PS3

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

FICHA
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
FECHA APARICIÓN
PRINCIPIOS 2008

EL JUEGO QUE ACABARÁ CON LA COMPETENCIA, EN LO QUE A SIMULADORES DE CONDUCCIÓN SE REFIERE, CALIENTA MOTORES HACIA PLAYSTATION 3

Hasta 16 vehículos diferentes se darán cita en las carreras, una cifra nunca antes alcanzada en la saga.

Si la versión *Prólogo* está causando tanta expectación, no queremos ni pensar cómo será cuando se acerque el lanzamiento de la versión definitiva de *Gran Turismo 5*. Y es que, con más de 47 millones de unidades vendidas en todo el mundo, la saga de conducción creada por los desarrolladores de **Polyphony Digital** se posicionó hace tiempo en el Olimpo de los juegos de coches. Para su debut en **PlayStation 3** (si no tenemos en cuenta la versión *HD* que apareció hace algunos meses de manera gratuita en *PlayStation Store*) están dando los últimos retoques a esta entrega preliminar que podrá ser descargada o adquirida en *Blu-ray*, a elección del consumidor. El título incluirá más de cuarenta vehículos reales de conocidas marcas como *Ferrari, Lotus* o *Nissan*. Las horas de trabajo que ha requerido el modelado de cada uno de ellos se ha incrementado exponencialmente con respecto a la anterior entrega, *Gran Turismo 4*, por lo que (junto con las pantallas que acompañan el texto) puedes hacerte una idea del grado de detalle. En cuanto al tema de los circuitos, parece ser (aunque aún no está del todo confirmado) que ofrecerá cuatro distintos, junto con sus respectivas versiones invertidas. El mítico trazado de *Suzuka*, el de *Eiger Nordwand* y otro que se desarrolla en la ciudad de Londres son los que están hasta la fecha anunciados por la compañía. Virguerías técnicas de nueva generación, como la espectacular vista desde el interior de la cabina del coche (que podrás girar a tu antojo) o la representación de la zona de *boxes*, con los técnicos y el vehículo en tiempo real, no hacen sino ponernos aún más impacientes. Además, el juego correrá a 60 *fps* en 1080p de resolución y contará con modos de juego On-line para 16 competidores. | LAST MONKEY

Una versión preliminar que incluirá cuarenta vehículos y cuatro circuitos

3 razones para no perdértelo

1- Se trata de la saga de conducción más venerada de la historia.
2- Podrás descargarlo directamente de PlayStation Store.
3- Incluirá juego On-line por primera vez en la serie.







BUEN MENÚ

Puede parecer un aspecto secundario, pero es que a los programadores de Polyphony Digital les encanta cuidar hasta el más mínimo detalle los apartados menos importantes. Antes de entrar en carrera, y una vez seleccionado el vehículo y el circuito en el que vas a competir, gozarás de una espectacular representación de la zona de boxes, creada íntegramente con el motor gráfico del juego en tiempo real. El jefe del equipo dando órdenes, los técnicos poniendo a punto el coche... todo está creado con un grado de realismo que pocas veces hemos visto.







Se han incluido dos sistemas de control en el juego, uno mucho más exigente y realista que el otro.



PS3

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

FICHA
COMPAÑÍA **CAPCOM**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA APARICIÓN
MARZO 2008

AVENTURAS INTERPLANETARIAS EN LA VERSIÓN MÁS COMPLETA, HASTA LA FECHA, DEL SHOOTER DE CAPCOM

El ser humano siempre ha intentado expandirse más allá de su territorio. Pero si el planeta que intenta colonizar aparece de pronto invadido por insectos gigantes, la cosa se vuelve complicada. En este título de acción en tercera persona, los principales enemigos son dos: los bichos que ya hemos comentado y el intenso frío, que hace que el protagonista (pese a ir bien abrigadito) vaya perdiendo el calor corporal con el tiempo, por lo que deberá conseguir una especie de esferas brillantes que sueltan los enemigos al morir. Esto provoca que en todo momento el jugador sienta la necesidad de participar en intensos combates con algunas de las variadas armas de fuego a su disposición. Y cuando las cosas se ponen feas, podrá pilotar uno de los impresionantes *mechas* con los que su poder de destrucción se potenciará.

La versión para **PlayStation 3** de este título incorporará además material adicional, como nuevos personajes tanto en el modo de juego principal como en el *multiplayer*. Este último permitirá que jugadores de todo el globo compitan solos o por equipos en cuatro modalidades diferentes con un total de 16 mapas. El mes que viene, más información en nuestra sección *Beta*. | LAST MONKEY













BIONIC COMMANDO

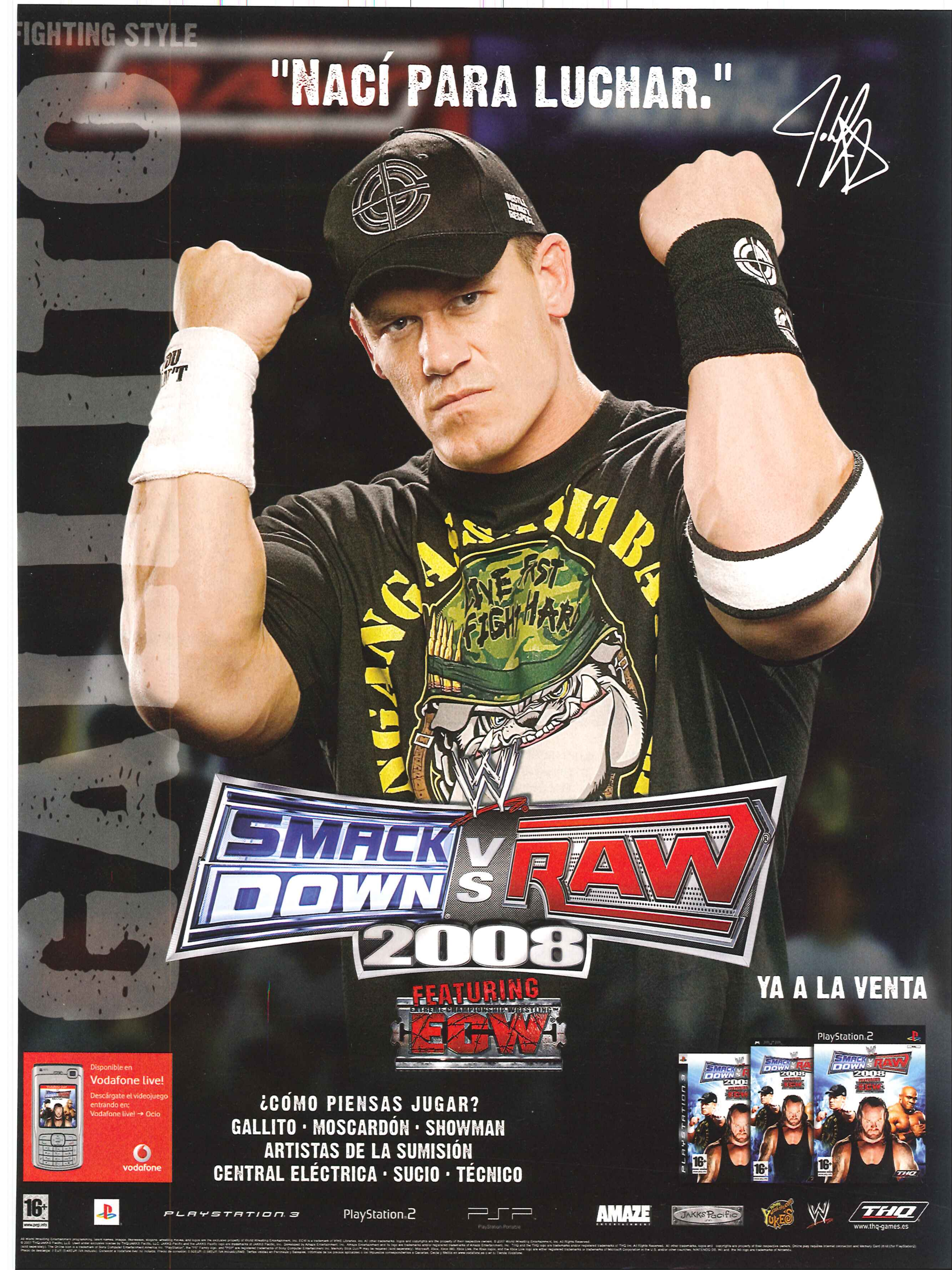


FICHA
COMPAÑÍA **CAPCOM**
GÉNERO
AVENTURA/ACCIÓN
FECHA APARICIÓN
2008

UNO DE LOS CLÁSICOS AÚN NO ADAPTADOS DE CAPCOM

Aunque por poco tiempo, ya que a lo largo del año próximo tendrás la oportunidad de disfrutar con las nuevas aventuras del soldado con el brazo biónico más famoso de los años ochenta. Pero las cosas han cambiado bastante, y el desarrollo pasará de ser un plataformas bidimensional a una aventura de acción en 3D con grandes dosis de saltos; de hecho, la dimensión vertical cuenta con una gran importancia en el juego. Esto viene dado por la habilidad del protagonista para lanzar un garfio a cualquier parte del escenario con el fin de interactuar con él, ya sea para encaramarse y llegar a algún saliente, o para emplear elementos destructibles y acabar así con algún enemigo. Está siendo realizado por japoneses y europeos en estrecha colaboración. | LAST MONKEY



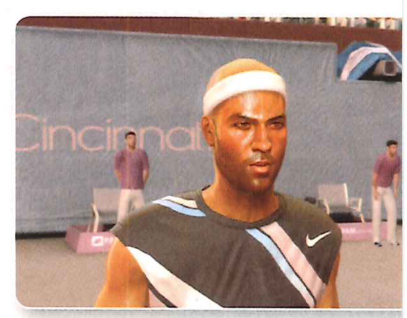


FIGHTING STYLE
GALLITO
"NACÍ PARA LUCHAR."
SMACK DOWN VS RAW 2008
FEATURING ECW
YA A LA VENTA
Disponible en
Vodafone live!
Descárgate el videojuego entrando en:
Vodafone live! → Ocio
vodafone
¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO
PlayStation 2
16+
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
PSP
AMAZE
JAKKS Pacific
YUKE'S
THQ
www.thq-games.es



NUEVO EDITOR DE PERSONAJES.

Como todos sabemos, hasta ahora, los Editores solían producir jugadores cuasi robóticos y más bien guaperas. En Top Spin 3 eso será ya historia. Podrás hacerte tal y como eres: moreno, calvo, gordito, delgado, con granos, barba, con ojos azules...



3 razones para no perdértelo

1- Será, de lejos, el más realista de todos los juegos de tenis.
2- Está pensado para sacar el máximo partido al juego en red.
3- Contará con algunos de los escenarios más espectaculares.

PS3

TOP SPIN 3

FICHA
COMPAÑÍA **2K SPORTS**
GÉNERO **DEPORTIVO**
FECHA APARICIÓN **PRIMAVERA 2008**

TAN DIVERTIDO Y ADICTIVO COMO EL MEJOR ARCADE DE TENIS, Y TAN REALISTA Y RIGUROSO COMO EL MÁS PERFECCIONISTA DE LOS SIMULADORES DEPORTIVOS

Según nos han contado hace unos días sus programadores, *Top Spin 3* es seguramente el juego de tenis más ambicioso y realista de la historia del videojuego. Puede sonar pretencioso, pero es posible que tengan toda la razón. La saga dominaba ya el aspecto *arcade* de este deporte y por eso han decidido apostar ahora por el realismo. Si el tenis real es, entre otras muchas cosas, técnica, colocación, fuerza y habilidad, todos esos elementos deberían también aparecer en el juego. Y eso es lo que han buscado hasta conseguirlo. En *Top Spin 3* influyen todos estos elementos a la hora de golpear y se premia, por primera vez, el dominio de los pormenores de esta disciplina. Para lograr un golpe ganador hay que trabajarlo correctamente. Tal es la obsesión por el realismo que hasta el Editor de personajes se ha perfeccionado para que el jugador se pueda hacer tal y como es, evitando así esos tenistas casi perfectos y clónicos de casi todos los juegos. Los feos también dan raquetazos, ¿no?

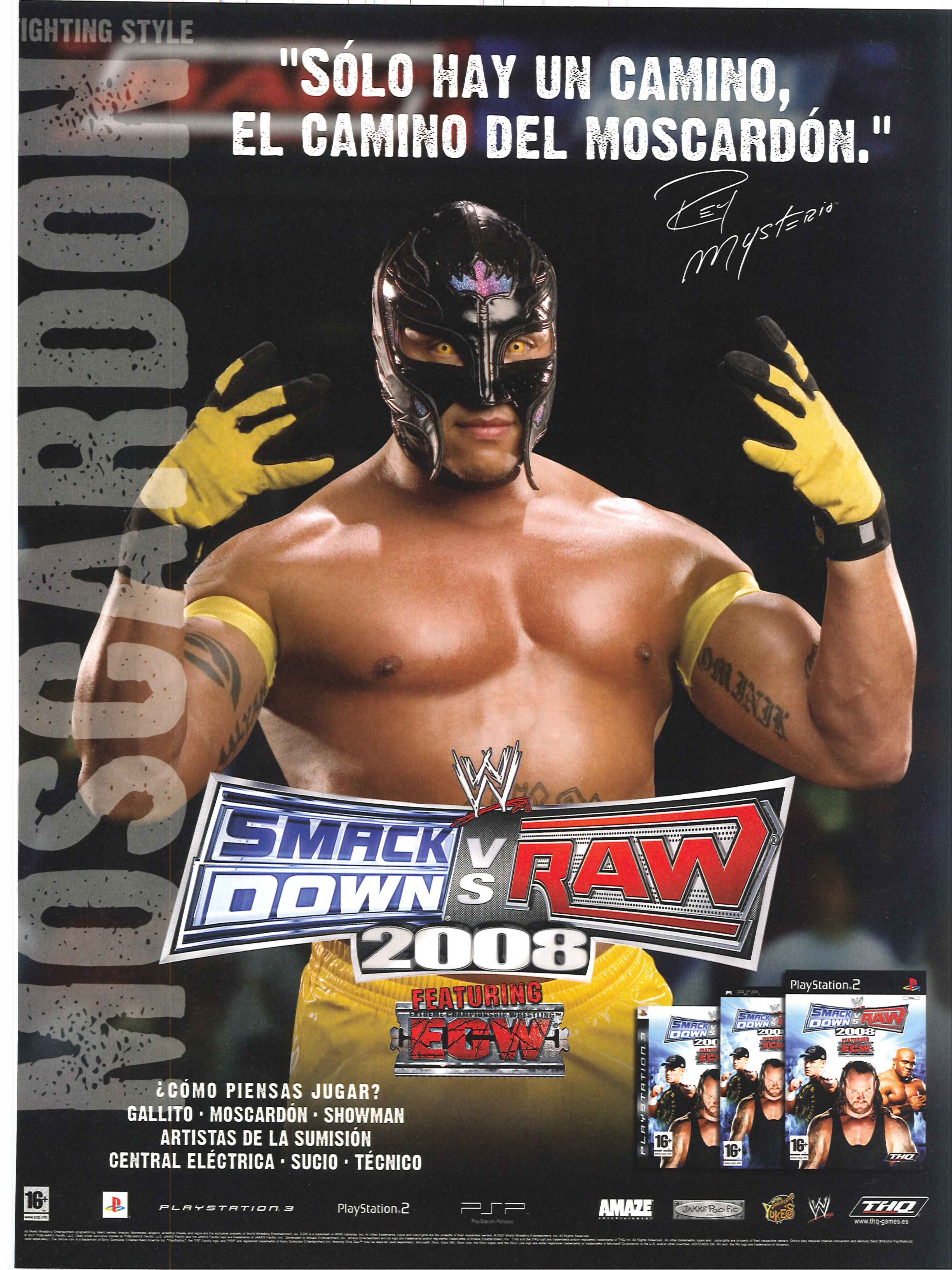
Otros aspectos potenciados en esta nueva edición son el juego en red, donde podrás enfrentarte a miles de «feos», y un remodelado modo Carrera en el que comenzarás a jugar desde niño dando los mismos pasos que cualquier tenista profesional. Empezarás disputando torneos locales infantiles e irás pasando niveles tras nivel hasta llegar a los torneos de maestros.

Top Spin 3 contará también con la presencia de reconocidos tenistas y torneos reales. | DE LÚCAR

Tu carrera deportiva empezará desde niño y vivirás, paso a paso, todos los torneos profesionales





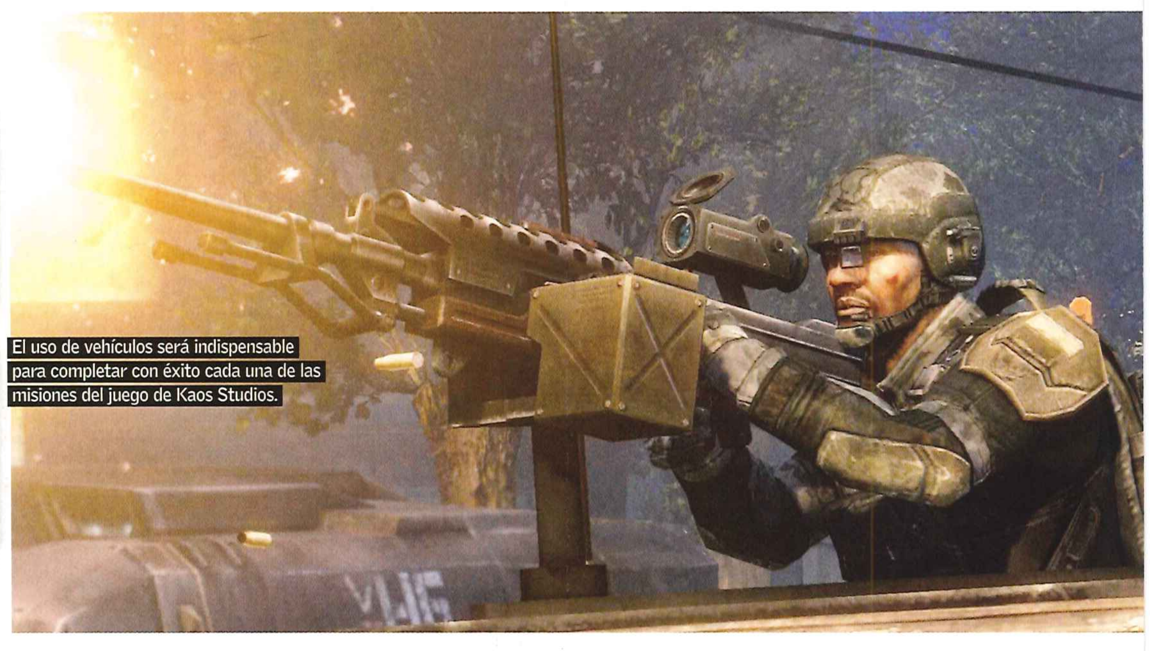

FIGHTING STYLE
MOSCARDÓN
"SÓLO HAY UN CAMINO,
EL CAMINO DEL MOSCARDÓN."
Rey Mysterio
SMACKDOWN VS RAW 2008
FEATURING ECW
¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO
PlayStation 2
16+
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
PSP
AMAZE
JAKKS Pacific
YUKE'S
THQ
www.thq-games.es

MÁS TÍTULOS DE THQ PARA 2008





MX VS ATV: UNTAMED. La nueva entrega del simulador de conducción enfrentará a todo tipo de vehículos en PlayStation 2, PSP y PlayStation 3.



El uso de vehículos será indispensable para completar con éxito cada una de las misiones del juego de Kaos Studios.











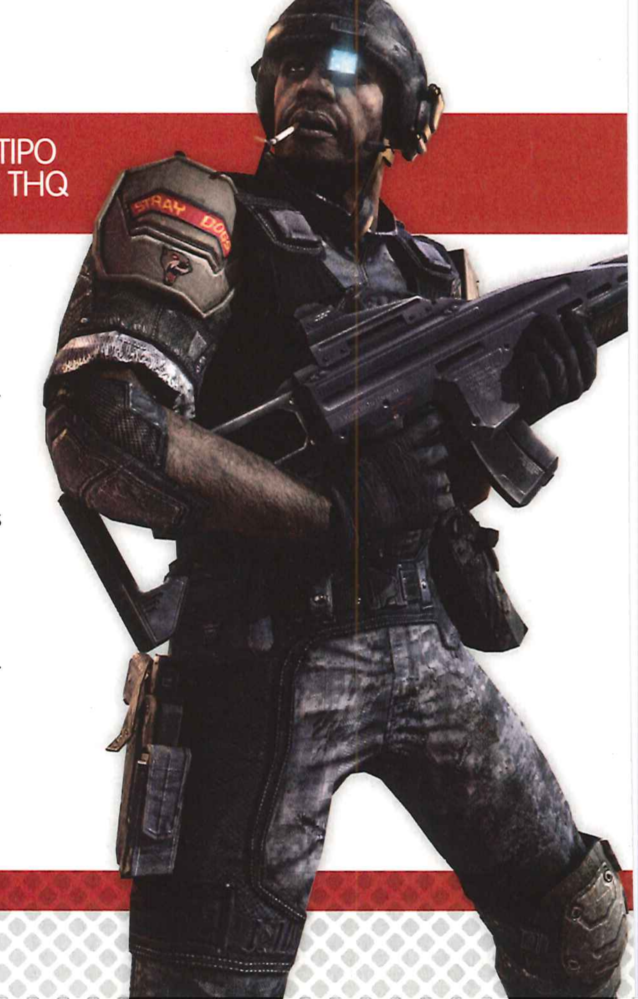
PS3

FRONTLINES: FUEL OF WAR

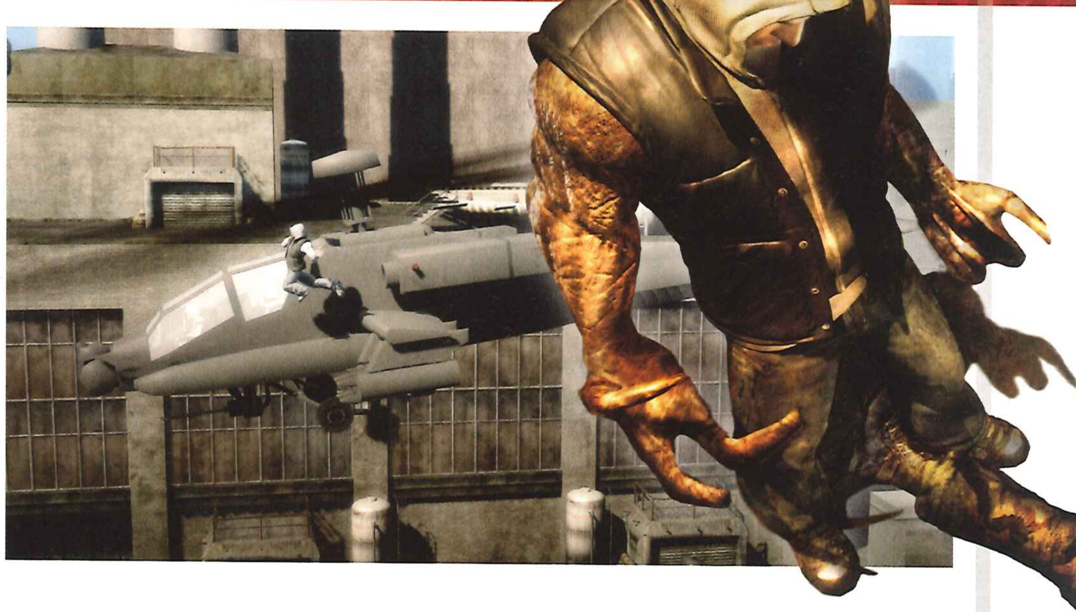
FICHA
COMPAÑÍA **THQ**
GÉNERO **SHOOTER**
FECHA APARICIÓN **ABRIL 2008**

EL JUEGO EN EQUIPO Y EL INTUITIVO USO DE TODO TIPO DE VEHÍCULOS SON LAS PREMISAS DEL SHOOTER DE THQ

Auténticos veteranos del género *shooter* firman este espectacular título en el que se mezcla el juego en equipo y la acción a bordo de más de una docena de vehículos. ***Frontlines*** nos muestra un hipotético futuro no muy lejano, en el que las reservas de petróleo se están agotando y las principales potencias mundiales se enzarzarán en una auténtica guerra por hacerse con el control del denominado «oro negro». El primer contacto con el título de **Kaos Studios** transmite la sensación de estar jugando a un *shoot'em-up* más (aunque de impecable factura técnica), pero tras unos minutos de juego, comprobarás que estamos ante algo mucho más grande. Además de ser un shooter «a la antigua usanza», ***Frontlines*** obligará al jugador a aliarse con sus compañeros, tanto en el modo para un jugador como en el *multiplayer* On-line, ya que su desarrollo es similar al del modo *Onslaught* presentado hace algunos años con *Unreal Tournament*. Tu objetivo será conquistar todas las bases enemigas, de una en una, al mismo tiempo que proteges las tuyas del equipo adversario. Si su planteamiento es original, más lo es la forma en la que podrás afrontarlo, ya que tendrás la opción de ponerte en la piel de varios tipos de soldados, cada uno con unas determinadas características y habilidades. Además, harás uso de una ingente cantidad de vehículos: *jeeps*, tanques, cazas, helicópteros... | DOC











PS3

FICHA
COMPAÑÍA **VIVENDI**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA APARICIÓN
VERANO 2008

PROTOTYPE

UN SUPERHOMBRE AMNÉSICO SEMBRARÁ EL CAOS EN TU PS3

Los datos que tenemos sobre el próximo juego de los canadienses **Radical Ent.**, (*The Simpsons: Hit & Run, Hulk: Ultimate Destruction*) siguen pudiéndose contar con los dedos de una mano. Sin embargo, poco a poco se desvela como uno de los proyectos más interesantes y espectaculares de 2008. En él, el amnésico Alex Mercer, un joven con el que se han llevado a cabo ciertos experimentos genéticos (dotándole de superpoderes) es liberado en Nueva York, donde debe escapar de dos fuerzas antagonistas que quieren eliminarlo.

Prototype propone un original sistema de «escóndete o destruye» por el que Alex podrá tomar el aspecto y absorber los pensamientos de sus víctimas. Aprenderá así múltiples formas de afrontar las misiones de este juego de estructura abierta. | JOHN TONES

PS3



BRÜTAL LEGEND

Tim Schafer, cerebro procedente de los buenos viejos tiempos de las aventuras gráficas de **LucasArts**, y responsable de juegos tan peculiares como *Psychonauts*, es el creador de ***Brütal Legend***. La historia de un *roadie* destinado a salvar una dimensión alternativa es un homenaje al *Heavy Metal* de los ochenta y a una forma muy *rockera* de entender la acción: con hachas enormes, motos, cadenas, melenas y llamaradas.

FICHA
COMPAÑÍA **VIVENDI**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA APARICIÓN
OTOÑO 2008

PS3



LA CONSPIRACIÓN BOURNE

Esta entrega interactiva de las aventuras de Jason Bourne, interpretado por Matt Damon, es la continuación oficial de la trilogía de películas, y en **High Moon Studios** se han esforzado para que el aspecto general del juego y su mecánica no desentonen con la peculiar estética de la película, gracias a un original sistema de combate.

FICHA
COMPAÑÍA **VIVENDI**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA APARICIÓN
VERANO 2008

PS3

LOS CAZAFANTASMAS

1984: la película más taquillera del año es una comedia de acción sobrenatural, que convierte el logotipo de un fantasma escondido tras una señal de Prohibido en un símbolo de alcance mundial. 2008: **Terminal Reality** adquiere los derechos de esa película para desarrollar un videojuego de acción en tercera persona que respeta escrupulosamente las constantes que popularizó la película (los rayos, fantasmas, los mocos, el vehículo *Ecto-1*). Conclusión: 2008 volverá a ser un año *Ghostbusters*.

FICHA
COMPAÑÍA **VIVENDI**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA APARICIÓN
OTOÑO 2008

3 razones para no perdértelo

1- Es seguramente la serie multijugador más aclamada.
2- Incorpora una cantidad increíble de mapas de juego.
3- La acción es frenética y el gameplay fluido e impecable.

PS3

UNREAL TOURNAMENT III

FICHA
COMPAÑÍA **MIDWAY**
GÉNERO **FPS**
FECHA APARICIÓN
MARZO 2008

EL SHOOTER COMPETITIVO POR EXCELENCIA ATERRIZARÁ EN MARZO EN PS3, CASI UNA DÉCADA DESPUÉS DEL ÚLTIMO UNREAL TOURNAMENT PARA CONSOLA



COMO MCFLY. Los jugadores de UT emulando al joven Marty de Regreso al futuro.

WARFARE. Uno de los nuevos modos es el Warfare, que promete batallas a gran escala.

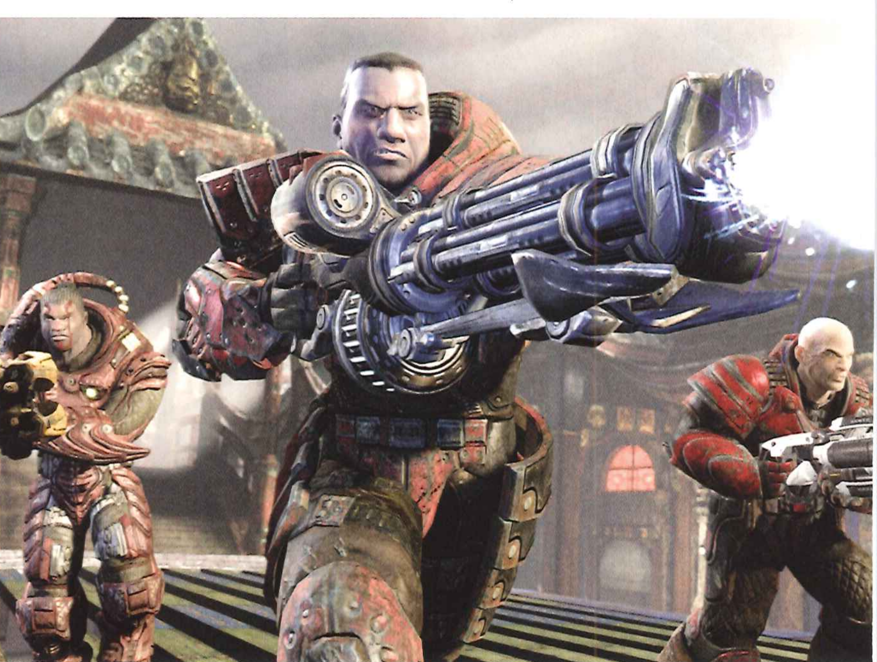






SOLO Y SIN AMIGOS

Una de las grandes novedades de Unreal Tournament III es la presencia de una campaña para un solo jugador. Si bien es cierto que desde Epic advierten que, en realidad, se trata de un Tutorial más elaborado para preparar a los recién llegados para el multijugador, la campaña se divide en capítulos con un personaje principal buscando venganza contra los Necris.

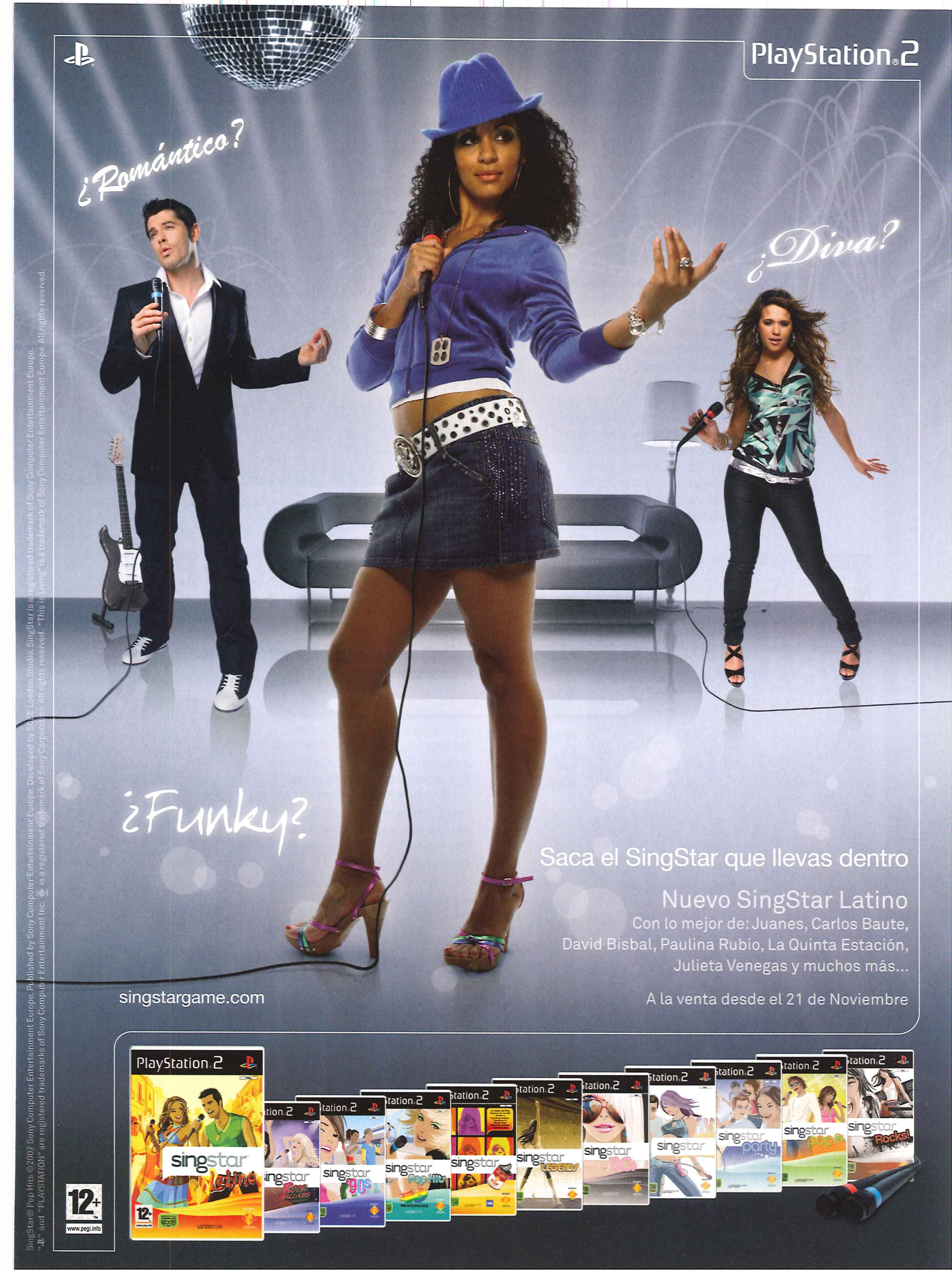


Los aficionados al sano deporte de tirotearse unos a otros en un entorno cerrado (virtual, se entiende) están de enhorabuena: **Epic** anunció recientemente que ***UT3*** está listo para su publicación en **PlayStation 3**. El que es, casi sin ninguna duda, el rey de los *shooters* multijugador en primera persona volverá a pisar terreno consolero ocho años después de que el primer *Unreal Tournament* se paseara por **PlayStation 2**.

Y la cosa promete, vaya si promete. Este *UT* luce orgulloso ese «III» en su nombre por estar desarrollado con el *Unreal Engine 3*. Y si ya hemos podido ver algunas de las maravillas que este *engine* gráfico es capaz de conseguir, todo apunta a que el juego de **Epic** (publicado por **Midway**) pondrá el motor al rojo vivo, si se me permite apropiarme de terminología ajena. Pero lo que los jugadores necesitan saber es qué van a encontrar en *UT3* además de gráficos arrolladores. Y la respuesta es, en realidad, sencilla; según palabras de los propios creadores: «un compendio de lo mejor de la serie... lo mejor de *Unreal Tournament* combinado con lo mejor de *UT 2004*».

Así, se mantiene gran parte del arsenal de éste último, pero se recuperan armas depuradas de *UT*. Lo mismo ocurre con los vehículos, pues la mayoría han sido pulidos o rediseñados, e incluso se han añadido novedades como esta «seudo-tabla» de *skate* «levitadora» para desplazarse rápidamente por el campo de batalla. Y, en cuanto a mapas y modos, unos 40 escenarios y los modos clásicos más alguno nuevo que promete mucho. Como todo el juego, vaya. | STAN BY

UT3 ofrece lo mejor de UT combinado con lo mejor de UT2004



PlayStation®2
¿Romántico?
¿Diva?
¿Funky?
Saca el SingStar que llevas dentro
Nuevo SingStar Latino
Con lo mejor de: Juanes, Carlos Baute,
David Bisbal, Paulina Rubio, La Quinta Estación,
Julieta Venegas y muchos más...
singstargame.com
A la venta desde el 21 de Noviembre
PlayStation 2
singstar
latino
singstar
90s
singstar
Pop Hits
singstar
Legends
singstar
80s
singstar
singstar
party
singstar
pop
singstar
Rocks!
12+
www.pegi.info
SingStar® Pop Hits ©2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE London Studio. SingStar is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

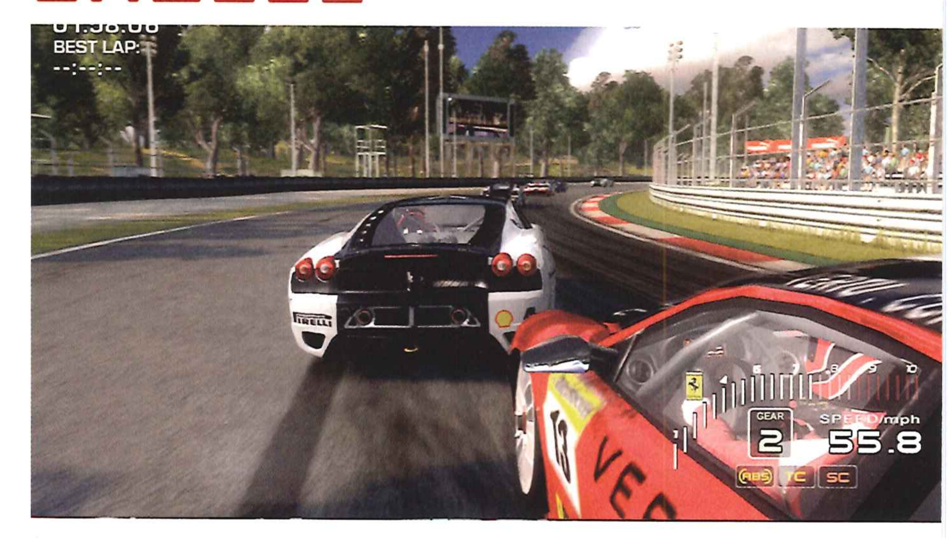


FERRARI CHALLENGE: TROFEO PIRELLI

FICHA
COMPAÑÍA **SYSTEM 3**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
FECHA APARICIÓN **FEBRERO 2008**

LA PRESTIGIOSA ESCUDERÍA ITALIANA LLEGA A LA NUEVA GENERACIÓN

Sesenta años lleva ya *Ferrari* creando algunos de los deportivos más espectaculares del mundo de las cuatro ruedas, y muchos de ellos se darán cita en este nuevo simulador de conducción. Coches y circuitos estarán extraídos de la realidad, y además contará con una opción de juego On-line para un máximo de dieciséis jugadores. Por lo que hemos podido ver y jugar hasta ahora, parece que la recreación de lo que debe ser conducir uno de estos bólidos está más que conseguida. Además, el motor gráfico no tendrá nada que envidiar al de los lanzamientos más punteros. Sólo hay que esperar, además, un par de meses para verlo.



REALISMO TOTAL. El desarrollo del juego ha contado con la asesoría de pilotos reales para conseguir la máxima fidelidad posible.

RACE DRIVER GRID

PS3

OTRO ASPIRANTE AL TRONO DE LOS TÍTULOS DE CONDUCCIÓN

Y no es uno cualquiera, ya que la serie *Race Driver* (antes conocida como *TOCA*) lleva ya muchos años ofreciendo una experiencia de juego muy realista para los más puristas en esto de la conducción. El nuevo juego que verá la luz a mediados de 2008 está siendo programado por los mismos que crearon *Colin McRae DIRT*, uno de los títulos más impresionantes a nivel gráfico de **PlayStation 3**. Y como el motor utilizado para este *Race Driver* es el mismo, seguro que los resultados serán similares. Además contará con toda la emoción y el drama que han caracterizado siempre a esta saga.

FICHA
COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
FECHA APARICIÓN **MEDIADOS 2008**



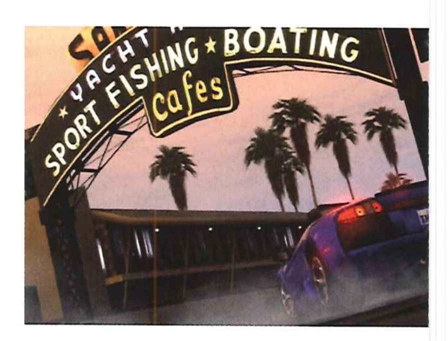
MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES



FICHA
COMPAÑÍA **TAKE2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
FECHA APARICIÓN **PRIMAVERA 2008**

LA CAPITAL CALIFORNIANA SERÁ TESTIGO DE LAS CARRERAS MÁS ARCADE

Para el debut de la saga en la nueva generación, los programadores de **Rockstar** han decidido centrarse exclusivamente en la gran urbe americana. Más vehículos reales que nunca, opciones de customización de los mismos y toda la cultura que rodea a este tipo de carreras urbanas. Por supuesto, también contará con un completo modo de juego a través de la red.







LAS MÁQUINAS. Como en la primera entrega, el uso de diferentes vehículos será uno de los puntos fuertes.

MERCENARIES 2

SOLDADOS A SUELDO EN LATINOAMERICA

La primera entrega de la saga sorprendió a propios y extraños por el desarrollo tan libre que proponía al jugador, y parece que esta secuela no le irá a la zaga. Ambientado en una ciudad de América del Sur, el jugador, encarnando a uno de los mercenarios que dan nombre al juego, podrá hacer y deshacer a su antojo mientras destroza literalmente la urbe, ya sea a pie o subido a alguno de los muchos vehículos posibles que encontrará.



FICHA
COMPAÑÍA **PANDEMIC**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA APARICIÓN **2008**







ENDWAR

LA PARTICULAR VISIÓN DEL FUTURO DEL MAESTRO DE LAS CONSPIRACIONES TOM CLANCY

FICHA
COMPAÑÍA **UBISOFT**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA APARICIÓN
PRIMAVERA 2008

Por si fueran pocos los juegos que ya hay basados en la obra de este escritor, los estudios que tiene **UbiSoft** en la ciudad de Shangai se encuentra desarrollando un nuevo acercamiento a la acción estratégica militar. Esta vez los hechos serán ficticios, pues el argumento está situado en una teórica Tercera Guerra Mundial en el año 2020. Grandes potencias entran en liza a nivel global en localizaciones reconocibles como París o Moscú.

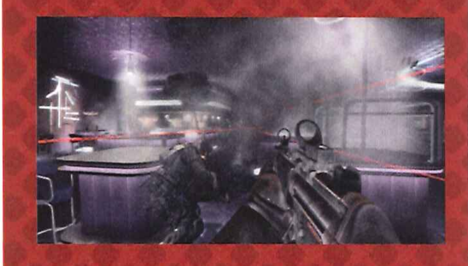
La carga de estrategia promete estar mucho más presente, pues podrás comandar un gran número de unidades en grandes batallas.

RAINBOW SIX VEGAS 2

PS3

Otra de las sagas más veteranas de **UbiSoft** (cuenta ya con diez años), basada también en la obra de Tom Clancy, regresará a la «ciudad del vicio», que tan buenos resultados le proporcionó en la anterior entrega. De nuevo, el jugador deberá comandar un pequeño grupo de fuerzas especiales mediante una vista en primera persona y una serie de sencillas órdenes. La espectacularidad de su motor gráfico promete superar a su predecesor.

FICHA
COMPAÑÍA **UBISOFT**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA APARICIÓN
MARZO 2008



PS3

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Tras conseguir un éxito arrollador con sus distintas entregas para PC, los programadores de **Digital Illusions** se encuentran desarrollando una nueva entrega de su saga de acción en primera persona para las consolas de nueva generación. Como mayor novedad, se incorpora un modo Campaña para un solo jugador mucho más completo y respaldado por una historia.

De todas formas, el componente multijugador cooperativo y competitivo también estará contemplado en el juego.

FICHA
COMPAÑÍA
DIGITAL ILLUSIONS
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA APARICIÓN
2008

DARK SECTOR

Concebido desde el principio para las consolas de nueva generación, y como un título totalmente original, esta aventura futurista te pondrá en la piel de un personaje dotado de poderes de todo tipo, además de un buen arsenal de armas (entre ellas, una especie de disco con cuchillas que hará estragos entre los enemigos). La infiltración y buenas dosis de hemoglobina también estarán presentes en este título de salida inminente, de la mano de **Virgin Play** en España.

FICHA
COMPAÑÍA
D3 PUBLISHER
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA APARICIÓN
ENERO 2008



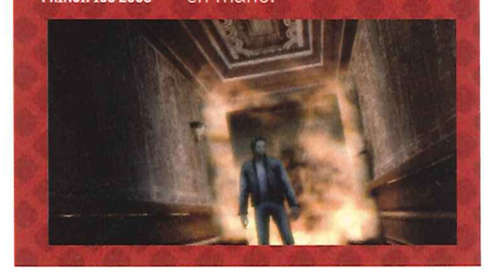
A LO BESTIA. El juego hace uso y abuso de una violencia bastante explícita. Acabar con los enemigos sin ser detectado tendrá sus recompensas.

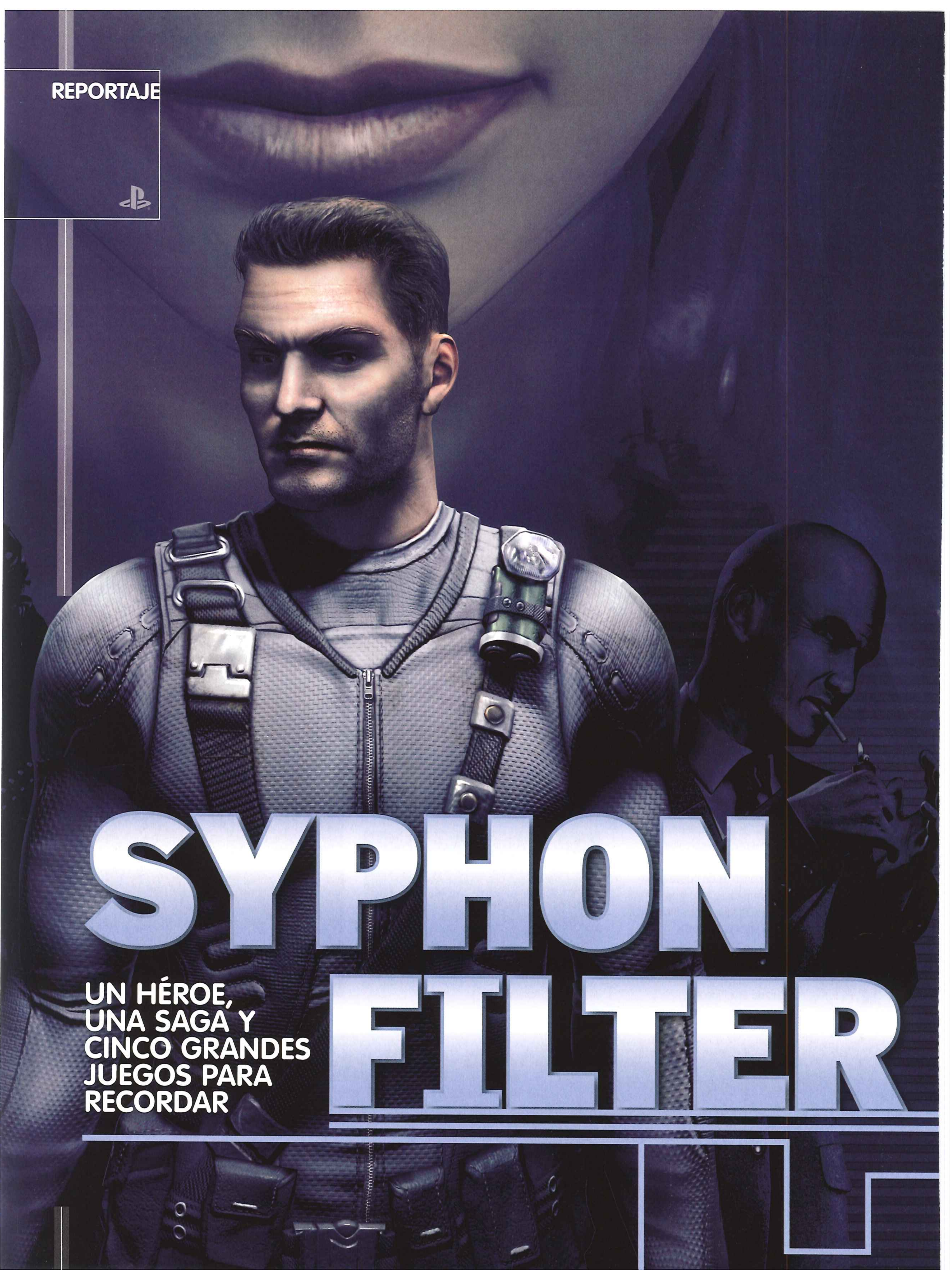
ALONE IN THE DARK

PS2

Hace poco se ha anunciado que la nueva entrega de la saga que inventó el género *Survival Horror* aparecerá, además de para **PlayStation 3**, en **PS2**. Como seguramente ya sabes, la acción se sitúa en el Nueva York de nuestros días, y podrás visitar lugares tan característicos como *Central Park*. Como siempre, el protagonista deberá hacer frente a las fuerzas de lo desconocido, linterna en mano.

FICHA
COMPAÑÍA
EDEN STUDIOS
GÉNERO
SURVIVAL HORROR
FECHA APARICIÓN
PRINCIPIOS 2008

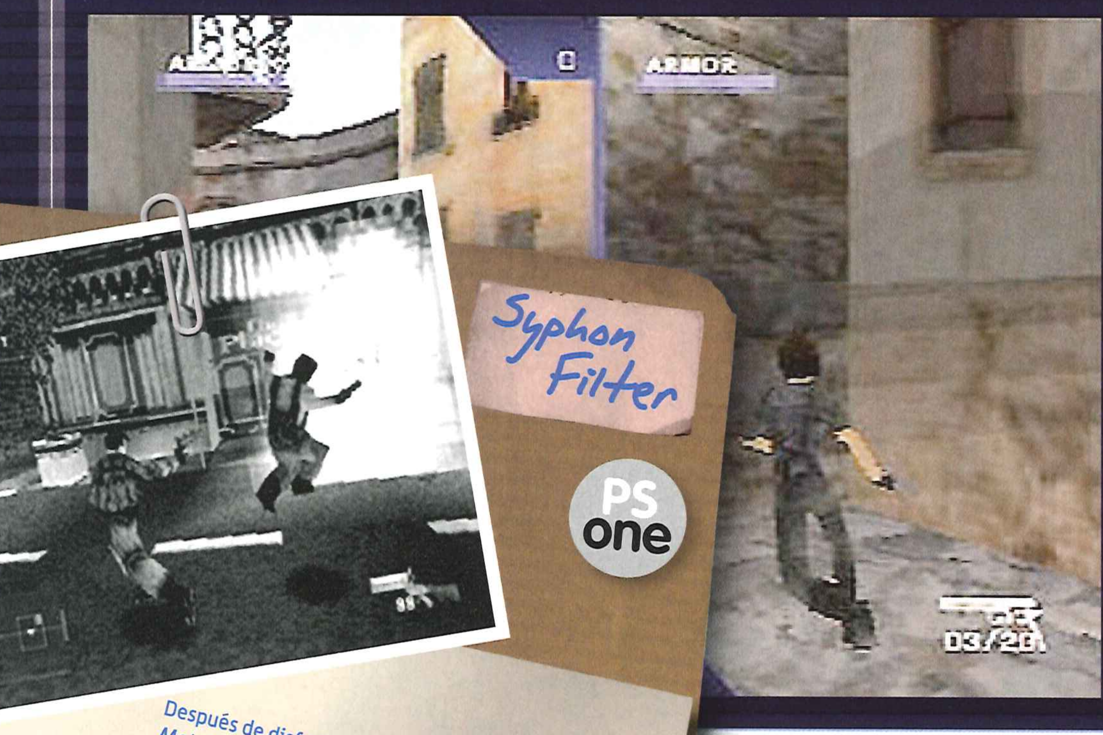




SYPHON FILTER

UN HÉROE, UNA SAGA Y CINCO GRANDES JUEGOS PARA RECORDAR


LOGAN'S SHADOW
Te mostramos todos los detalles del último SF en la pág. 80
30/11/2007
PlayStation 2
syphon filter DARK MIRROR
29/09/2006
02/11/2007
PlayStation 2
syphon filter THE OMEGA STRAIN
09/07/2004
syphon filter 3
PlayStation
30/11/2001
syphon filter 2
PlayStation
29/02/2000
syphon filter
PlayStation
09/07/1999





Syphon Filter

PS one

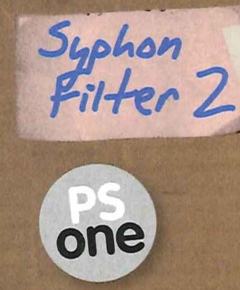
Después de disfrutar con las excelencias de *Metal Gear Solid* durante casi medio año, **989 Studios** nos sorprendió con su peculiar forma de ver el género del espionaje táctico tal y como lo conocimos a través de los genios de la compañía **Konami**.

Lo que en un principio fue considerado una especie de «imitación» de *Metal Gear*, fue poco a poco labrándose una personalidad propia basada en su original sistema de juego y su control. La perfecta integración de *shooter* en tercera persona y aventura lo han convertido, con el paso de los años, en uno de los mejores videojuegos creados para la primera consola **PlayStation**.

En nuestra memoria siempre quedará grabado el original sistema para apuntar, la animación de la carrera de Gabe y, por supuesto, la visión nocturna que resultaba esencial para avanzar por determinados niveles del juego.

La generación de los 32 *bits* permitió explorar nuevos géneros, nuevas formas de jugar a los videojuegos, y además comenzó decenas de sagas que hoy siguen evolucionando con cada una de sus entregas. Uno de esos míticos títulos fue *Syphon Filter*, uno de los primeros impulsores del «Espionaje Táctico» que, aunque nació a la sombra del primer *Metal Gear Solid*, poseía suficiente carisma y calidad para quedarse en nuestros corazones tras el paso de los años. Y así fue, pese a que sería casi imposible poner al título creado originariamente por **989 Studios** por encima del genial *MGS* de **Konami**, Gabe Logan ya apuntaba maneras hace poco más de ocho años. Y si no, que se lo pregunten a **UbiSoft** y a su gran *Splinter Cell*... Muchos de los elementos que nos sorprendieron del primer juego protagonizado por Sam Fisher ya los conocíamos de la saga *Syphon Filter*, aunque, lógicamente, la gestión de iluminación del título de **UbiSoft**, que afectaba a la jugabilidad y al apartado gráfico por igual, difícilmente podría haberse recreado con el *hardware* de **PSone**, donde Gabe Logan lució palmito (siempre junto a su inseparable compañera, Lian Xing) a lo largo de nada menos que tres entregas.





Syphon Filter 2

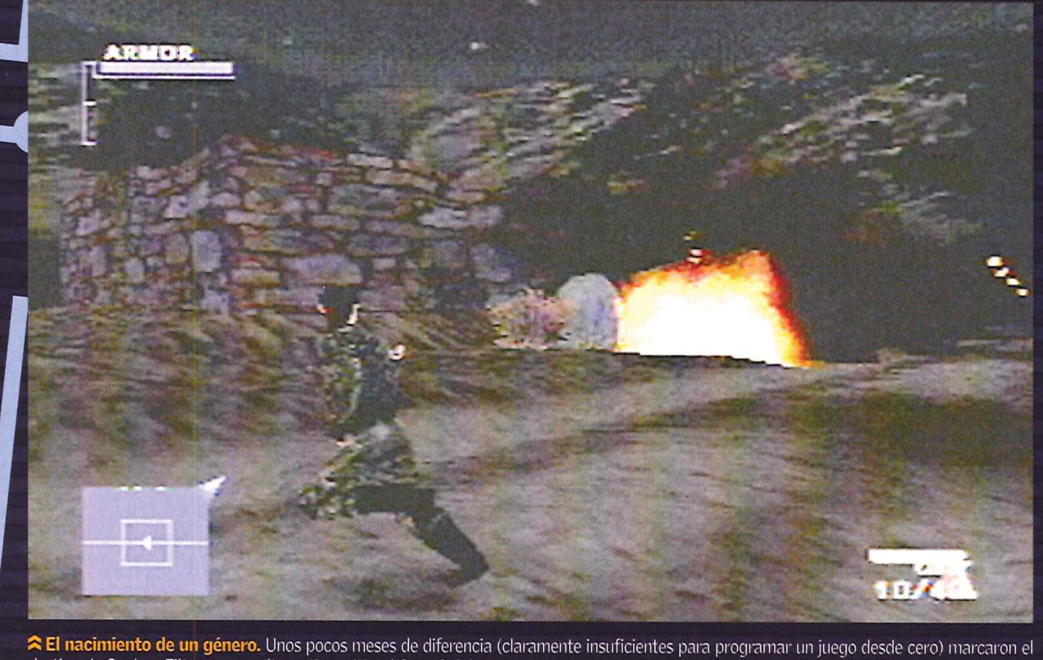
PS one

Los creadores de la entrega primigenia no fueron en absoluto ajenos al éxito que *Syphon Filter* obtuvo, incluso quedando a la sombra de *Metal Gear Solid*. Por problemas de tiempo, la primera edición se quedó sin algún que otro detalle que fue incluido en su secuela... de hecho, **989 Studios** se explayó dotando de posibilidades a ***Syphon Filter 2***. Sus desmesuradas proporciones, para los tiempos que corrían, obligó a **Sony C.E.** a lanzarlo dividido en dos CD-ROM, ya que su extenso argumento se desgranaba entre el desarrollo de las misiones y unos vídeos de altísima calidad. Seguramente, ahora no nos lo parecerán, pero hace siete años eran impresionantes.

Para variar, ya que en el mundo de los videojuegos no es algo que se estile demasiado, el argumento de ***Syphon Filter 2*** continuaba exactamente donde terminó la primera entrega. Además, en su desarrollo se añadió parte del primer *Syphon Filter* que no llegó a entrar en dicha versión por problemas de espacio.

Mejores gráficos, más armas, nuevo diseño de niveles... pero la novedad más espectacular del juego de **989 Studios** fue la incorporación de un modo para dos jugadores, al más puro estilo *Deathmatch*, a través de pantalla partida. Éste era el secreto de *Syphon Filter*: por un lado, planteaba un argumento bien hilado que enganchaba a cualquiera desde el principio; por otro, su genial desarrollo como *shooter* permitió a los creadores crear una modalidad multijugador donde se pusiera a prueba a los amantes de la acción.





El nacimiento de un género. Unos pocos meses de diferencia (claramente insuficientes para programar un juego desde cero) marcaron el destino de Syphon Filter como «alternativa a Metal Gear Solid», aunque su contenido y desarrollo no merecieran tal calificativo.

El control en las entregas de la saga para PSone no requería de sticks analógicos.



El lanzamiento de Syphon Filter sorprendió por su desarrollo: daba mucha más importancia al armamento que otros títulos similares y apuntar con precisión resultaba decisivo para avanzar en el juego. La famosa animación de Gabe al correr y el típico efecto de las gafas de visión nocturna fueron sus principales logros gráficos.

Para la segunda entrega, **989 Studios** y **Eidetic** tiraron la casa por la ventana: evolucionaron ligeramente su motor gráfico (resultaba casi idéntico), pero aumentaron la longitud y complicaron el argumento, ocupando directamente dos CD-ROM con el juego. Como novedad importante, aparte de continuar su argumento donde terminó el primer *Syphon Filter* (algo que no suele darse en el sector de los videojuegos), era la inclusión de un modo para dos jugadores al más puro estilo *Deathmatch*. Tras la segunda edición, la saga se mantuvo aletargada hasta que **Sony** anunció una tercera parte para **PSone**, cuando **PlayStation 2** ya estaba en el mercado. Muchos de los seguidores se quedaron decepcionados por la decisión de ›

El título de 989 resultó ser una gran alternativa a Metal Gear Solid

Syphon Filter 3

PS one

Cuando prácticamente todas las señales apuntaban a **PlayStation 2** como el próximo *hardware* que visitaría Gabe Logan tras Syphon Filter 2, **Sony Bend** sorprendió a propios y extraños anunciando una nueva entrega para la primera **PlayStation**.

La decepción entre medios y usuarios no se hizo esperar, aunque los puristas de la saga agradecieron la aparición del juego para **PSone**: mantenía el desarrollo de las dos primeras entregas y, sobre todo, continuaba el trepidante argumento de la franquicia donde terminó el segundo Syphon Filter.

La evolución de la saga fue constante y esta tercera edición lo demostró en su motor gráfico, con el *hardware* de **PSone** totalmente explotado (se lanzó en 2001). Asimismo, el modo multijugador ganó en posibilidades y opciones con respecto a la anterior entrega de Syphon Filter.

Además del modo Historia y el multijugador, **Syphon Filter 3** ofrecía un modo Minijuego, en el que podías llevar a cabo pequeñas misiones con objetivos y escenarios personalizables.

Al igual que en la segunda parte, **Sony Bend** aprovechó contenido no incluido en los dos primeros Syphon Filter para enriquecer la experiencia de esta tercera entrega.



En lugar de jugar con Gabe únicamente, teníamos que diseñar a nuestro propio agente.

El desarrollo de las misiones estaba claramente enfocado al modo de juego cooperativo On-line.

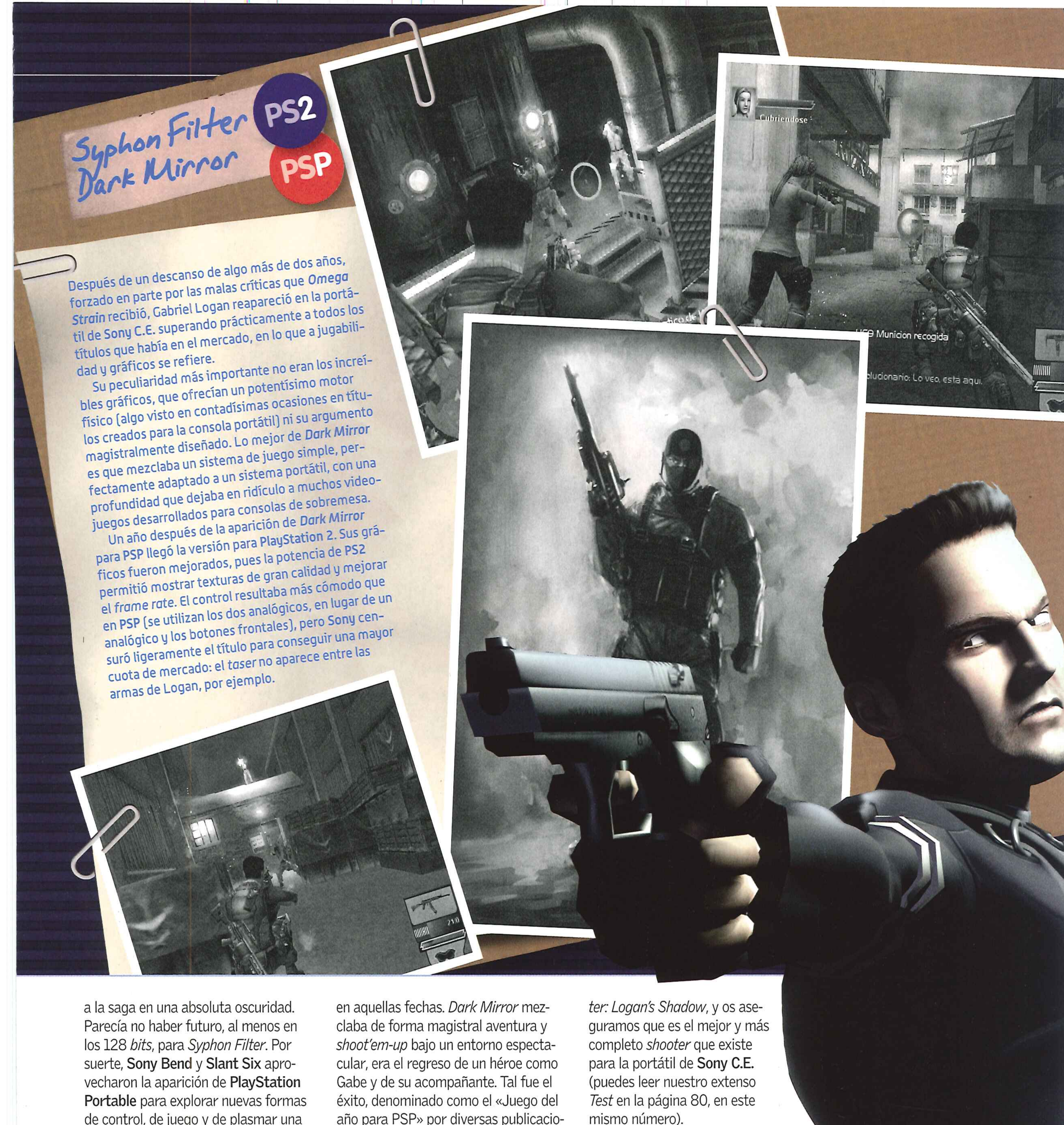
La saga se estrenó en **PlayStation 2** con un gran título, que añadía opciones nunca vistas antes en la franquicia, pero presentaba algún que otro fallo que, de un modo u otro, acabó convirtiendo a *Omega Strain* en el menos jugado y vendido de todos los *Syphon Filter*.

Nunca nos cansaremos de repetirlo: *Syphon Filter: The Omega Strain* era un título muy adelantado a su tiempo. Aunque en esencia resultaba muy similar a los otros tres primeros, su desarrollo estaba enfocado principalmente al juego cooperativo a través de Internet y, en aquellos tiempos (van a pasar cuatro años desde su lanzamiento), las conexiones de banda ancha no eran ni mucho menos lo que son ahora... Imagina incluso lo que implicaba comunicarse en el juego a través del *Headset*...

El motor gráfico no estaba especialmente recargado (por decirlo de alguna manera) para acelerar el juego On-line y su desarrollo dejaba al jugador solitario sin ver gran parte de sus secretos y escenarios, que eran nada menos que 17. Además, su desarrollo, que obligaba al usuario en muchas ocasiones a avanzar contrarreloj y que hacía que los enemigos volviesen a aparecer una vez muertos, podía llegar a resultar algo decepcionante.

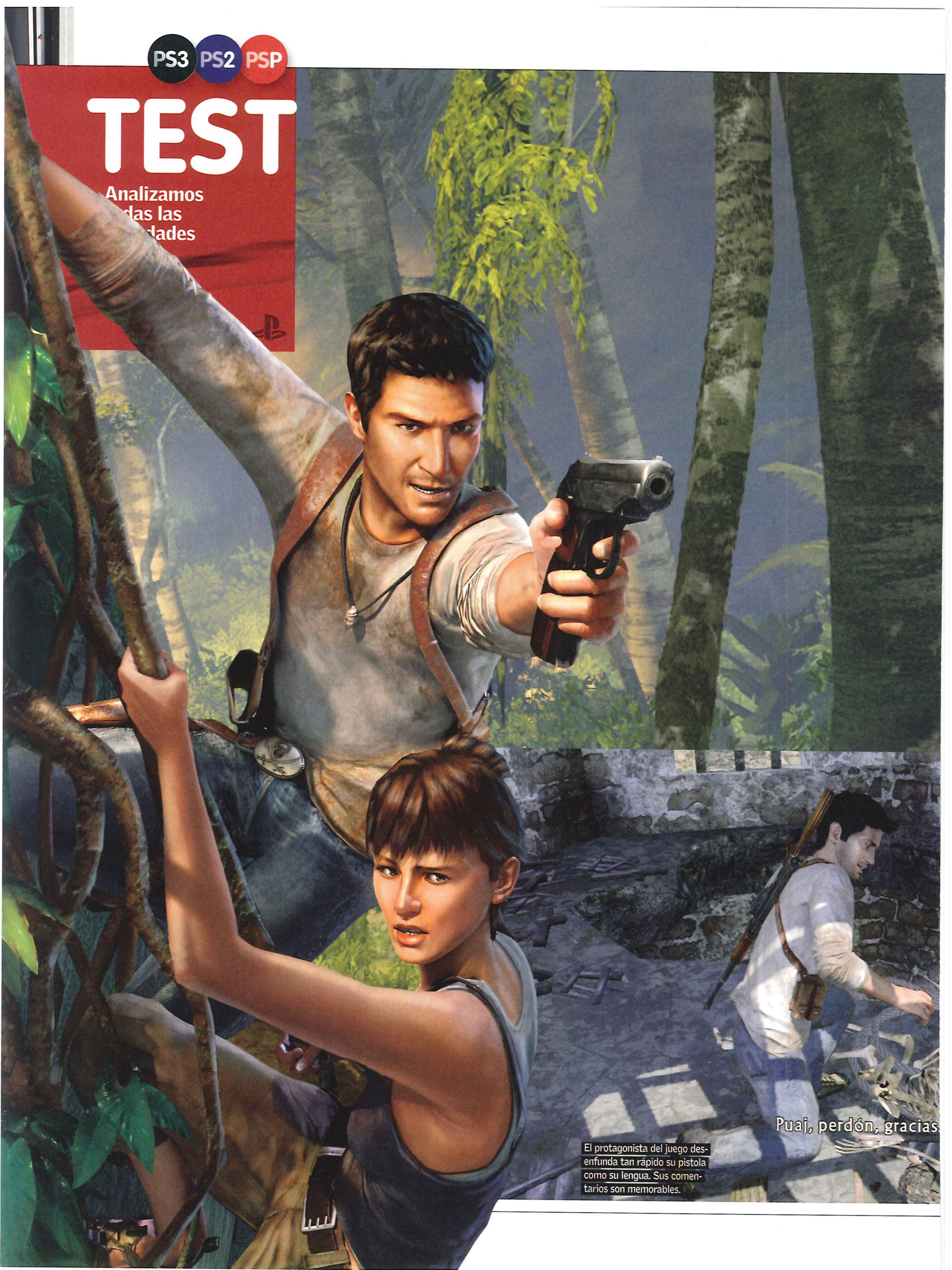
la compañía, aunque los fanáticos del *Syphon Filter* original disfrutaron de lo lindo al saber que seguiría las pautas del primero, en el mismo *hardware*, con más opciones multijugador y con un desarrollo que no tenía nada que envidiar al de títulos similares que habían sido lanzados para **PlayStation 2**. Tuvimos que esperar hasta 2004 para jugar a la primera versión de *SF* en 128 bits. Sus creadores esperaron a que la consola tuviera la opción de conectarse a Internet, ya que *Omega Strain*, sobrenombre del *Syphon Filter* de aquella nueva generación, basaba gran parte de su desarrollo en las posibilidades On-line. Eso le convirtió en un título que rompió moldes, que llegaba donde otros nunca habían llegado... aunque también le supuso ser el *Syphon Filter* menos jugado y peor puntuado de la historia, ya que la experiencia Off-line era bastante limitada con respecto al juego a través de Internet, donde *Omega Strain* demostraba todo su potencial.

Como siempre hemos dicho, aquel fue un juego muy adelantado a su tiempo. Y pensar que ahora «flipamos» con las posibilidades cooperativas de juegos como *Kane & Lynch* o *Army Of Two*... El batacazo de Logan y compañía sumió



a la saga en una absoluta oscuridad. Parecía no haber futuro, al menos en los 128 *bits*, para *Syphon Filter*. Por suerte, **Sony Bend** y **Slant Six** aprovecharon la aparición de **PlayStation Portable** para explorar nuevas formas de control, de juego y de plasmar una buena historia en un *shooter*, algo que siempre ha caracterizado a la franquicia. Y así nació *Dark Mirror*; nadie esperaba un regreso tan espectacular, y menos en una portátil. Su desarrollo y apartado gráfico estaban adelantados (esta vez de forma positiva) a todo lo que había aparecido en **PSP** en aquellas fechas. *Dark Mirror* mezclaba de forma magistral aventura y *shoot'em-up* bajo un entorno espectacular, era el regreso de un héroe como Gabe y de su acompañante. Tal fue el éxito, denominado como el «Juego del año para PSP» por diversas publicaciones, que **Sony** no se lo pensó dos veces a la hora de versionarlo para **PlayStation 2**, donde *Dark Mirror* luce de forma espectacular gracias a un *frame rate* mejorado y unas texturas de alta calidad. Recientemente, hemos tenido la oportunidad de jugar (y completar) la nueva aventura de Logan, *Syphon Filter: Logan's Shadow*, y os aseguramos que es el mejor y más completo *shooter* que existe para la portátil de **Sony C.E.** (puedes leer nuestro extenso *Test* en la página 80, en este mismo número).

Sin duda, el futuro de Logan es de lo más esperanzador tras su espectacular regreso: *Syphon Filter: Combat Ops* llegará en breve a la *PlayStation Store* de PC (en exclusiva para **PSP**) y se rumorea que **Sony C.E.** está preparando una entrega para **PS3**. La esperamos con impaciencia...



El protagonista del juego desenfunda tan rápido su pistola como su lengua. Sus comentarios son memorables.

UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE

La gran aventura de nueva  generación

EN MUY POCAS ocasiones tenemos la suerte de encontrarnos con un producto finalizado que cumpla con todo lo que prometió en su momento. Durante su largo proceso de desarrollo, este ***Uncharted*** se ha ido perfilando como la gran esperanza para los amantes de las aventuras de acción y, en general, para todo el público poseedor de una **PlayStation 3**. Y es que, a diferencia de otros títulos de innegable calidad, que están dirigidos a un sector mucho más específico (fanáticos de los *shooters*, seguidores de los RPG, amantes de los simuladores deportivos...), la nueva y esperadísima producción de **Naughty Dog** va dirigida a todo el mundo. La razón no es otra que el hecho de que, por encima de potentes motores gráficos y demás virguerías técnicas, se nota a la legua que el juego ha sido diseñado con un solo propósito: divertir. La esencia misma del videojuego, muchas veces olvidada por los programadores, alcanza la categoría de sublime. Desde luego, ***Uncharted: El Tesoro De Drake*** consigue mucho más que este propósito, pero eso es simplemete algo secundario.

Naughty Dog lo vuelve a hacer

Con *Crash Bandicoot* crearon un nuevo estándar en el género de las plataformas en **PSone**, demostrando que la consola de **Sony** podía desenvolverse a la perfección en este campo. Con *Jak & Daxter* (ya en **PS2**) consiguieron algo similar, por lo que todos esperábamos mucho de este ***Uncharted***. Para su debut en **PS3**, los californianos se han tomado su tiempo (no presentaron ningún título en el lanzamiento, al contrario que sus colegas de **Insomniac**), es algo que queda patente en el aprovechamiento que han hecho del procesador y del resto de componentes de la consola. Pese a haber declarado que sólo han utilizado el treinta por ciento del potencial de la máquina, ***Uncharted*** presenta el apartado técnico más increíblemente detallado que hemos visto en consola alguna. Puede que existan juegos que le superen en algún punto concreto, pero en conjunto se muestra imbatible. Los escenarios, pese a su linealidad, son inmensos y variados, y la recreación del entorno selvático te dejará sin palabras. Claro que no es el único, pues en el juego visitarás desde submarinos encallados en mitad de la jungla a fortalezas en lo alto de una montaña, pasando por ciudades medio sumergidas o monasterios abandonados. Pero lo mejor es que cada uno de los apartados del título ha sido diseñado para que sea una pieza más en un engranaje perfectamente ›

Para su debut en PS3, Naughty Dog se ha tomado su tiempo para crear una auténtica maravilla



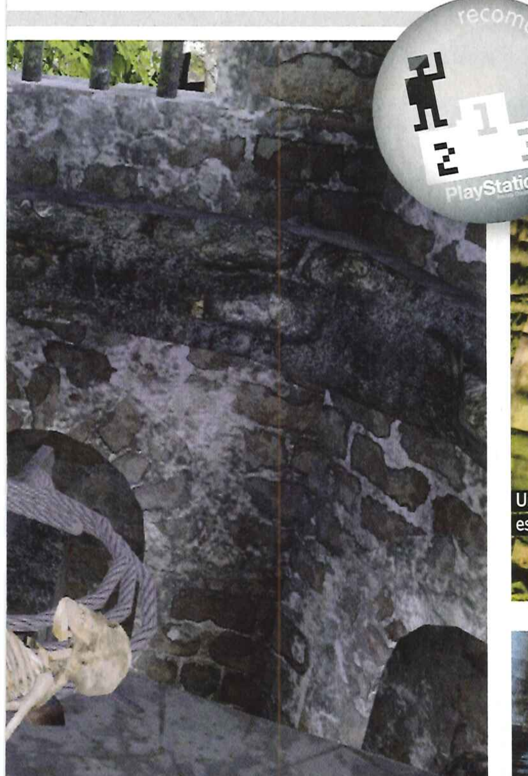


GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **NAUGHTY DOG**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
us.playstation.com/Uncharted/
16+

la alternativa

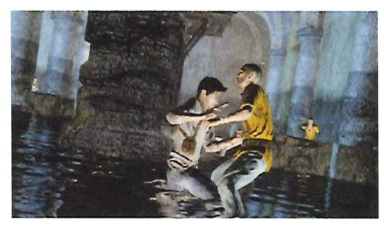


STRANGLEHOLD. Tiene tanta acción como este Uncharted, pero no cuenta con el componente aventura.





Uno de los entornos más espectaculares del juego.





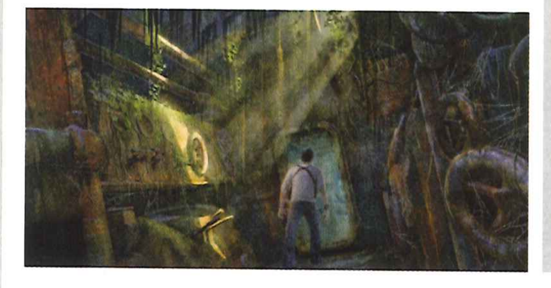


A lápiz. En la sección de bonificación del juego podrás contemplar los espectaculares bocetos creados por los grafistas del título para definir el ambiente que rodea a su desarrollo.











Este diario encontrado en la tumba del pirata servirá de ayuda en muchos momentos.



El juego ha sido creado como una superproducción del mejor cine

engrasado que alimenta la jugabilidad. Así, por ejemplo, las animaciones de los personajes, realistas y fluidas (creadas con la última tecnología en captura de movimiento) no sirven sólo a la estética, sino que permiten a Nathan, el protagonista, interactuar de forma natural y creíble con el entorno. Saltar, correr, ponerse a cubierto, emplear una cuerda para pasar de un lado a otro de un abismo... Olvida las complicaciones de otros títulos de plataformas; aquí la dificultad no viene a la hora de realizar el salto, ya que el control es muy intuitivo, sino cuando hay que decidir dónde realizarlo, pues encontrar el camino correcto es una de las prioridades del protagonista. Claro que, mientras lo averiguas, disfrutarás de unas vistas realmente espectaculares ya que el sistema de cámaras empleado en ***Uncharted: El Tesoro De Darke*** hace que parezca que estemos frente al mejor largometraje de acción, aunque siempre sin comprometer la jugabilidad.

Como en el cine

Este acercamiento tan cinematográfico a la acción se pone de manifiesto en otros muchos apartados del juego de **Naughty Dog**. Por ejemplo, en la caracterización de los personajes.

Pese a recurrir a tópicos de las historias de aventuras (el explorador intrépido y socarrón, la atractiva compañera que se defiende la mar de bien, los

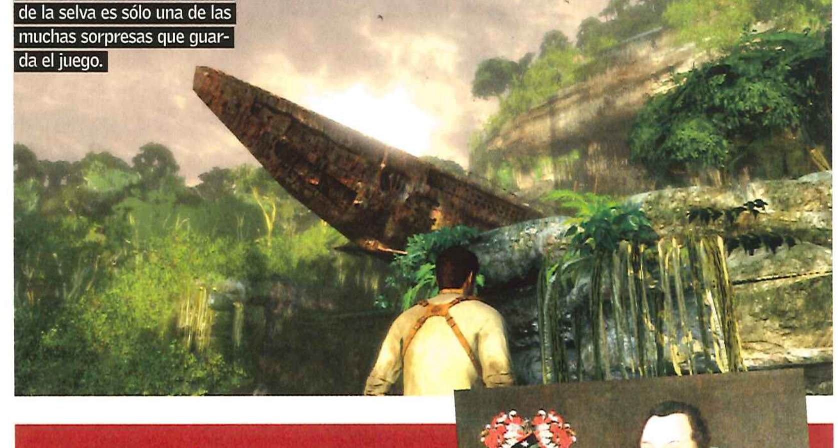






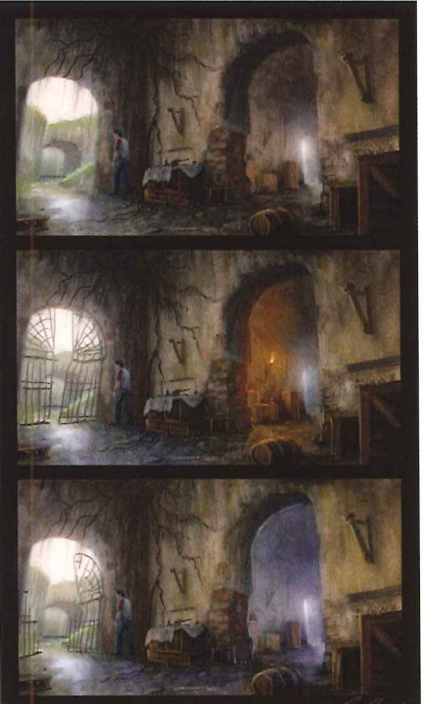




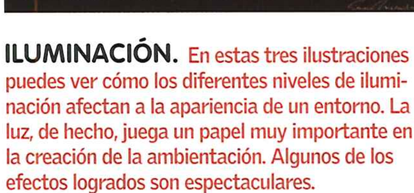


Un submarino nazi en medio de la selva es sólo una de las muchas sorpresas que guarda el juego.





ILUMINACIÓN. En estas tres ilustraciones puedes ver cómo los diferentes niveles de iluminación afectan a la apariencia de un entorno. La luz, de hecho, juega un papel muy importante en la creación de la ambientación. Algunos de los efectos logrados son espectaculares.



DRAKE: HERÓE O BANDIDO.

- Drake nació en Inglaterra en 1540, en una granja de dos estancias. La familia vivía en una habitación y los animales en la otra.
- Fue el primer inglés en circunnavegar el globo en su barco, el galeón Golden Hind.
- El Rey Felipe II de España odiaba tanto a Drake que ofreció una recompensa de 10 millones de dólares por su cabeza.
- «Aún tenemos tiempo de terminar la partida y darles después una paliza a los españoles», dijo Drake cuando se tomaba su tiempo para terminar una partida de bolos mientras se aproximaba la Armada Invencible española.
- Se cree que Drake fue la primera persona en llegar a la Antártida tras verse atrapado por una terrible tormenta.
- Drake era un temido pirata y los españoles lo conocían como «El Dragón». Su nombre se utiliza todavía hoy para asustar a los niños traviesos.
- El saqueo naval más rentable de Drake incluía cerca de 40 Kilos de oro: un crucifijo de oro, incontables joyas, 13 cofres repletos de vajilla real y 26 toneladas de plata. No está nada mal el botín...





malos malísimos...) todos ellos destilan personalidad y carisma, y las secuencias cinemáticas en las que se desarrolla la historia, lejos de resultar pesadas, son todo un espectáculo. En gran parte se debe también al excepcional trabajo realizado en el doblaje al castellano.

La mezcla perfecta de exploración, resolución de *puzzles* (ninguno de ellos resulta un quebradero de cabeza) y acción se ofrece de una forma más original de lo que pensaban los que se empeñaban en comparar el juego con la saga *Tomb Raider*. La parte plataformera, como ya he dicho, es mucho más intuitiva y divertida, y la acción está bastante más presente. De hecho, constituye casi el punto más importante, ya que los tiroteos entre Nathan (acompañado muchas veces de Elena como personaje no controlable, pero que te ayudará eficientemente a acabar con los malos) y los enemigos se repiten con frecuencia; aunque siendo tan divertidos como son, es algo que no molesta en absoluto. Su mecánica se basa en el uso del entorno para cubrirse y disparar en el momento adecuado con alguna de las armas de fuego a disposición del protagonista. Y no creas que la cosa resulta sencilla, pues de hecho morirás más de una vez en estos enfrentamientos, aunque afortunadamente el inteligente empleo de los *checkpoints* hace que no te sientas frustrado casi nunca.

No sabemos aún si este ***Uncharted: El Tesoro De Drake*** se quedará en lo que es ahora o si se convertirá en una saga como ocurrió en su día con los anteriores proyectos de la compañía, pero no se nos ocurren ahora mismo muchas formas en las que se podría mejorar este producto. Esperemos que a **Naughty Dog** no les pase lo mismo...

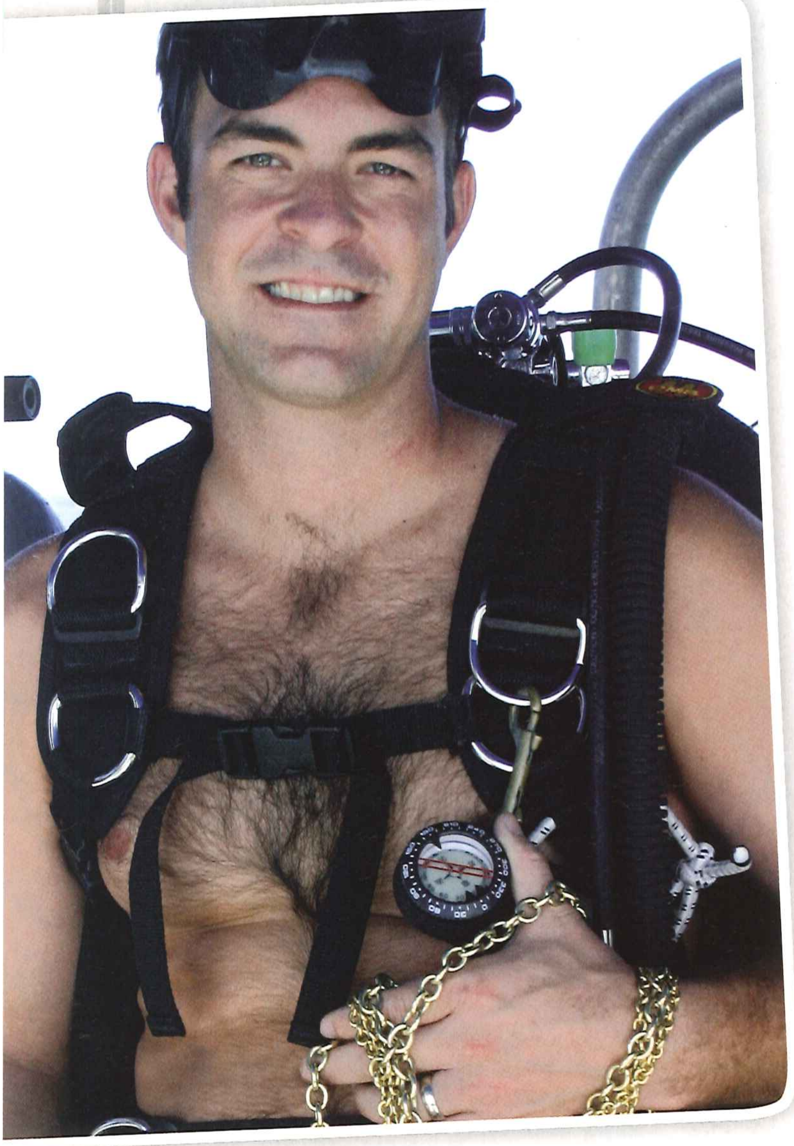
El juego presenta una perfecta mezcla de exploración, resolución de puzzles, plataformas y acción



Sean Fisher

CAZATESOROS PROFESIONAL

«No hay nada como encontrar una moneda de oro, es la mejor sensación»



¿Podrías hablarnos de tu herencia familiar como cazatesoros?
Tengo mucha suerte de haber nacido en la mejor familia cazatesoros de la historia. Mi abuelo fue un auténtico pionero, tenía una tienda de submarinismo con mucho éxito cuando empezó a dedicarse al salvamento como aficionado. En ese momento, un tipo llamado Kip Wagner estaba trabajando para localizar la flota del tesoro de 1715 en la costa de Florida. Estaba encontrando monedas en la playa y sabía que si entraba en el agua, simplemente a la orilla, podría encontrar mucho más. Así que, contactó con mi abuelo, que decidió dejar de trabajar y hacerse cazatesoros. Consiguió formar un equipo de cuatro tipos que estuvieron de acuerdo en trabajar un año sin sueldo sólo para ver cómo iban las cosas, y el día 363 del año, hallaron 2.800 monedas de oro. Y ya está, ya estaban enganchados.

¿Y cómo se produjo el descubrimiento del Atocha?
La primera moneda que pudimos identificar fue en 1973, consiguiendo de este modo el almirantazgo federal, lo cual implica que nadie más que nosotros está autorizado a trabajar en estos restos. En 1985, tras 16 años de búsqueda, dimos con el mayor cofre del tesoro jamás encontrado: una veta madre de 1.000 lingotes de plata, 200.000 monedas de plata y todo tipo de oro.

¿Aún trabajas en el mismo naufragio?
Sí, nos centramos en intentar encontrar el castillo de popa: la parte trasera del barco en la que se alojaba la gente rica. Contendrá joyas de ornamento y mucho más oro. También sabemos que hay otras 130.000 monedas de plata y 400 lingotes de plata ahí abajo.

¿Tienes algún método especializado?
Cuando llegamos al sitio ponemos un ancla de tres puntos y bajamos nuestros «buzones». El término técnico es, en realidad, «deflectores de hélices de flujo» pero si los ves encima del barco parecen grandes buzones. Estos empujan toda la arena, abriendo un agujero en el lecho marino. Entonces podemos ir a buscar. Si hay un lingote de oro estará ahí plantado en el fondo. No se moverá con el resto de la arena. Los objetos más ligeros, como las monedas, normalmente están al lado del agujero y los buscamos con detectores de metales. Luego subimos y movemos el barco unos seis metros y abrimos otro agujero solapando el anterior. Y seguimos haciendo eso durante todo el día.

«He nacido en la mejor familia de cazatesoros»

¿Cuántos de los agujeros esconden algo?
Bueno, no siempre se trata de oro o plata, sino que a menudo encontramos muchas otras cosas sobre las que la prensa y las películas no están tan interesadas, pero que son fantásticas para nosotros. Hallamos monedas de plata cada quince o veinte agujeros, pero raramente encontramos oro.

¿Qué es lo último que habéis encontrado?
Una moneda de plata. No parecen monedas de plata en el fondo, sino piedrecillas negras. Si no sabes lo que estás buscando, puede que simplemente lo apartes.

¿Qué se siente al encontrar una nueva moneda en el lecho marino?
No hay nada como encontrar una moneda de oro. No se corroe como la plata y tiene el mismo aspecto que el día que se hundió. Es la mejor sensación del mundo y, una vez que la conoces, eres adicto a ella. Serás un cazatesoros el resto de tu vida.

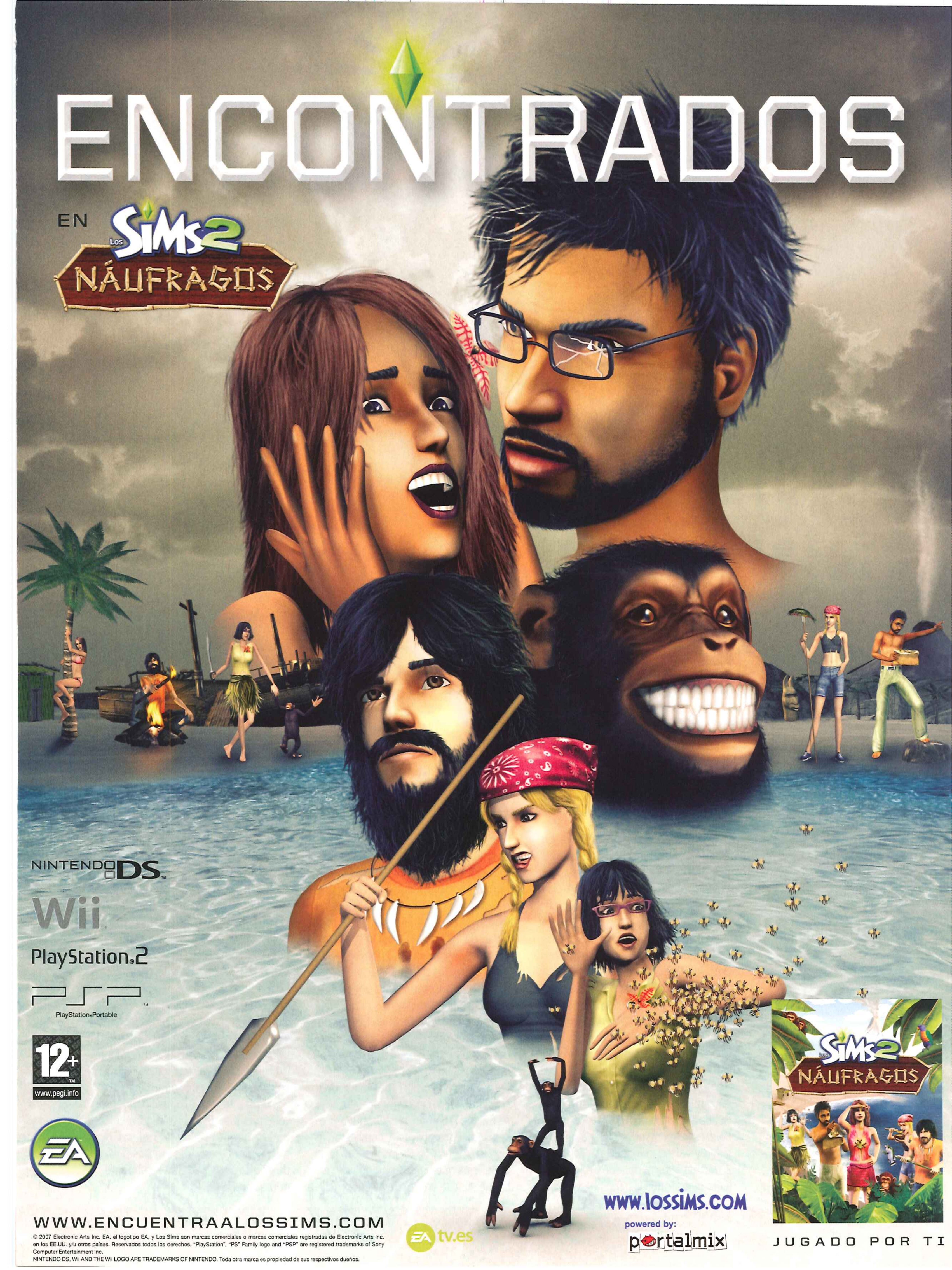
¿A veces termináis con las manos vacías?
Por supuesto, tenemos meses en los que no encontramos nada, pero el recuerdo de ese buen día te hace volver una y otra vez.

evaluación


Una calidad intachable y un cuidado extremo en cada uno de sus apartados hacen de este juego una experiencia que todo poseedor de PS3 debe vivir.


Algunas veces la cantidad de enemigos a los que tienes que enfrentarte en la misma localización, oleada tras oleada, puede ser excesiva.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Aunque tiene sus fallos, el resultado final es espectacular, vibrante, luminoso y lleno de vida.	La banda sonora goza de una calidad exquisita, como ocurre con el doblaje y los efectos.	un control intuitivo y un desarrollo que no decae en ningún momento son las claves de su éxito.	No es un juego excesivamente largo. Dura lo que tiene que durar para quedarte con ganas de más.	No incluye ningún tipo de contenido que pueda ser disfrutado a través de la red de PS3.	Se emplea el sensor de movimiento del Sixaxis en algún momento. No incluye opción 1080p.	El juego más recomendable para todo el mundo del catálogo de PS3. Así de claro y conciso.
9,4	9,7	9,3	9,0	-	9,2	9,4



ENCONTRADOS
EN
Los Sims 2
NÁUFRAGOS
NINTENDO DS
Wii
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
12+
www.pegi.info
EA
WWW.ENCUENTRAALOSSIMS.COM
© 2007 Electronic Arts Inc. EA, el logotipo EA, y Los Sims son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Reservados todos los derechos. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Toda otra marca es propiedad de sus respectivos dueños.
EA tv.es
WWW.LOSSIMS.COM
powered by:
portalmix
Los Sims 2
NÁUFRAGOS
JUGADO POR TI

THE ORANGE BOX

recomendado PlayStation

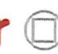
recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation





GÉNERO
SHOOTER
COMPAÑÍA
ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR
VALVE
DISTRIBUIDOR
ELECTRONIC ARTS
JUGADORES
x16
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
INGLÉS-INGLÉS
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
SÍ (452MB)
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
www.half-life2.com
16+

HALF-LIFE 2
H-L2: EPISODE 1 + H-L2: EPISODE 2

Imposible obtener más  por  menos

THE ORANGE BOX es, sencillamente, el mejor trato que nos ha ofrecido la industria del videojuego en mucho tiempo. A precio de juego sencillo, tenemos acceso no a uno, sino a cinco juegos completos, y todos ellos de calidad extraordinaria.

Por una parte, la trilogía compuesta por *Half-Life 2* y sus extensiones, jugables de forma completamente independiente, *HL2: Episode 1* y *HL2: Episode 2*. Del resto de ***The Orange Box*** hablaremos en las páginas siguientes, pero quedémonos con este dato: sólo con *Half-Life 2* y sus dos continuaciones, ***The Orange Box*** ya sería uno de los lanzamientos imprescindibles del año. Si añadimos la mixtura *Portal* y *Team Fortress 2*, el resultado es de una intensidad y variedad inauditas. *Half-Life 2* lleva tres años ocupando un lugar privilegiado en todos los Tops de videojuegos que elaboran *fans* y prensa. Para muchos jugadores es el mejor *FPS* de la historia, y es gracias a ***The Orange Box*** que **Valve** ha decidido que, al fin, los usuarios de **PS3** tengan su propia versión. No es para menos: la genial capacidad de absorción que tiene esta apasionante historia protagonizada por el héroe de gafas de pasta, Gordon Freeman, sigue sorprendiendo por su sutilidad y gran naturalidad.

Valve, en *Half-Life 2*, consigue contar una historia de notable complejidad sin tener que recurrir a *cutscenes* que saquen al espectador del juego. Esta sencilla decisión, más la no interrupción de la línea temporal por la que se mueve Freeman, más la muda presencia del protagonista, convierten a *Half-Life 2* en uno de los juegos más complejos que hemos podido ver dentro de su, a la vez, maravillosa sencillez. Muy imitada (aunque nunca superada) ha sido la ambientación del Universo *Half-Life*. Aquí, con aspecto de ciudad semiderruida del Este de Europa, que adquiere visos inusualmente tenebrosos en los no pocos ramalazos de *Survival Horror* en primera persona, cuenta cómo Freeman tiene que hacer frente a una invasión interdimensional conectada remotamente con los sucesos acontecidos en el primer *Half-Life*. Si no jugaste a aquél, no desesperes: los argumentos de ambos títulos están relacionados, pero los enigmas planteados en la primera entrega no sólo no se solucionan, sino que se multiplican.

Suma a todo ello la fascinante pistola gravitatoria, que te tendrá entretenido durante días, y las matemáticas no mienten: estas tres quintas partes de ***The Orange Box*** son totalmente imprescindibles.

PURA CIENCIA-FICCIÓN. Hal-Life pasa por ser uno de los juegos que más en serio se ha tomado la adscripción a su género, con tintes literarios incluso, más allá de la exhibición de naves espaciales y rayos láser. Melancolía, reflexión y muchas horas invertidas en releer los clásicos.





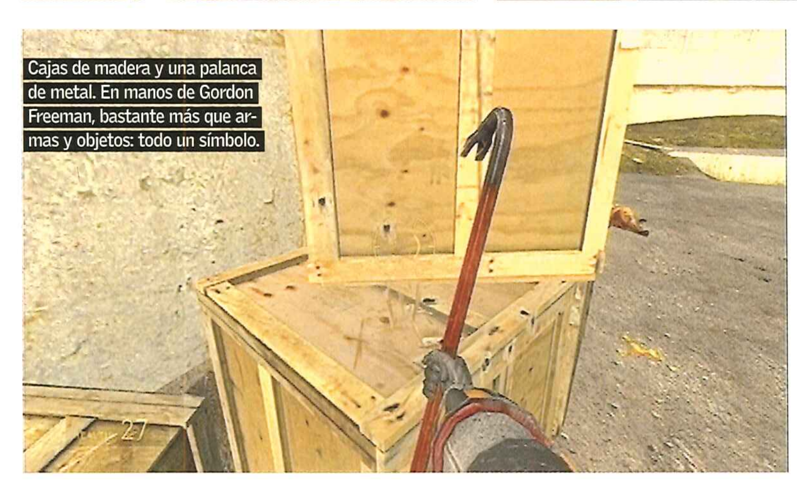








Secuencias así serán presenciadas por Freeman sin que el juego obligue al jugador a mirarlas de forma artificial.

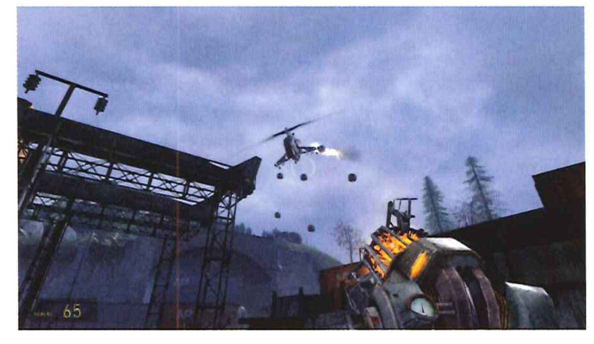


Cajas de madera y una palanca de metal. En manos de Gordon Freeman, bastante más que armas y objetos: todo un símbolo.





Apocalipsis expresivo. La perfección alcanzada en los gestos de los personajes que acompañan a Freeman, sobre todo en el caso de Alyx Vance, es espectacular.





evaluación PS3

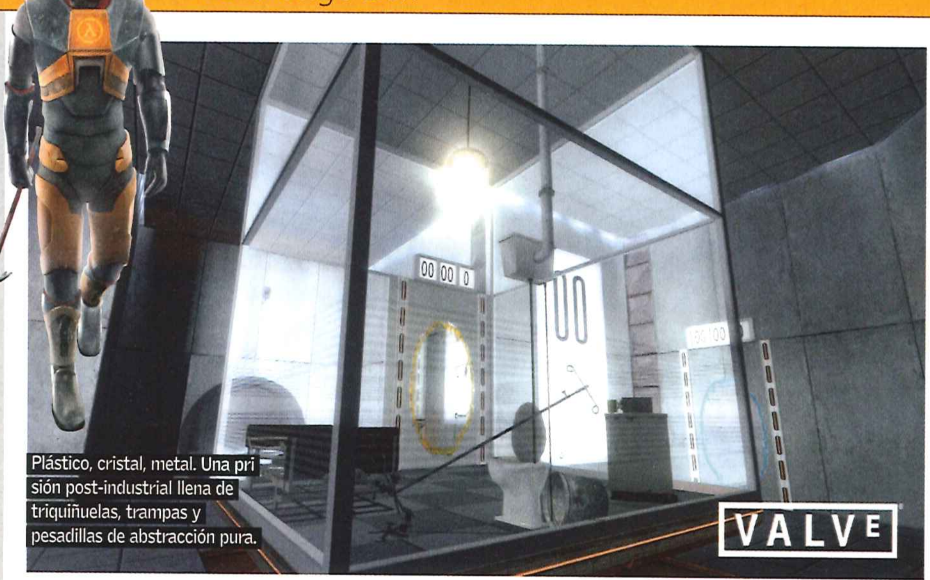


Half-Life 2 tiene unos cuantos años, pero sigue siendo uno de los mejores FPS del mercado. Como parte de The Orange Box, es irresistible.

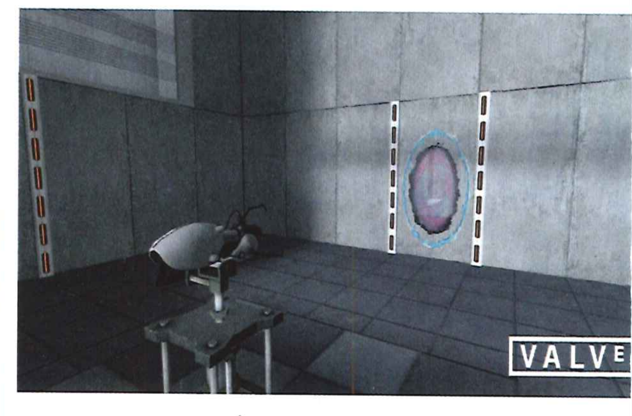


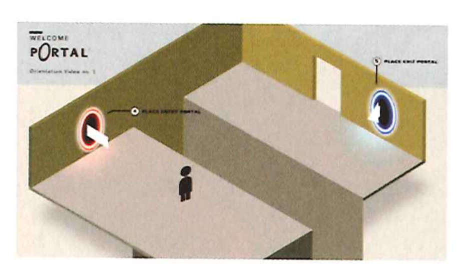
La dificultad en algunos momentos, así como la narrativa del juego (críptica y poco amiga de dar explicaciones) pueden ser un revulsivo para usuarios no curtidos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Ocasionales errores de fluidez no empañan uno de los juegos con mejor aspecto de PS3.	Por desgracia, el juego no ha sido localizado en nuestro idioma, ni siquiera los subtítulos.	Decide tú mismo si HL2 es el mejor FPS de la historia. Nosotros preferimos jugarlo sin parar.	15 capítulos del juego principal, 5 de Episode 1 y 7 del Episode 2. Tardarás en llegar a aburrirte.	No hay juego On-line en Half-Life 2. Pero sí en Team Fortress 2. The Orange Box tiene todo.	Al ser un juego que tiene ya años, HL2 no usa instrumentos propios de PS3 como el Sixaxis.	Absolutamente imprescindible si te gusta el género FPS. Su narrativa te quitará el sueño.
9,2	8,9	9,5	8,2	-	7,0	9,5



Plástico, cristal, metal. Una prisión post-industrial llena de triquiñuelas, trampas y pesadillas de abstracción pura.








Sí, en efecto: es absolutamente mareante. Las perspectivas confusas, las habitaciones imposibles, todo es Portal puro.

PORTAL

El futuro: puzzles en primera persona

PORTAL ES, SIN DUDA, el gran sorpresón de *The Orange Box*. Breve, conciso, sencillo, pero ambicioso en su rotunda intención de poner todo un género patas abajo; *Portal* es una pequeña obra maestra que coge la estética de los *shooters* de acción en primera persona y le enfunda una mecánica de *puzzle* fácil de entender y difícil de dominar: la misión de Chell, la protagonista presa en unos laboratorios que forman parte del universo *Half-Life*, es escapar de su encierro usando una pistola generadora de portales. Con ella, Chell puede crear una puerta cuya apertura y cierre estén donde ella desee. Así de fácil... y así de complicado, porque las posibilidades son virtualmente infinitas. De este modo, Chell podrá cambiar el trayecto de proyectiles para que impacten en máquinas, podrá modificar la gravedad, hacer llegar cajas y objetos a lugares aparentemente inaccesibles... Por ejemplo, Chell puede crear un portal de entrada en una pared a su lado, y otro de salida en el techo sobre una cornisa demasiado alta para acceder de un salto. Así, puede introducir objetos, o entrar ella misma a través del portal y, tras un pequeño salto mortal que cambie su centro de gravedad, llegar sin dificultad a esa zona antes inaccesible.

Para asesorarle (de forma muy relativa y, en ocasiones, humorísticamente malintencionada), una voz femenina y robótica, GLaDOS, retumba en los altavoces del complejo. GLaDOS proporciona espectaculares momentos de comicidad e incluso reflexión acerca de los códigos narrativos de los videojuegos. El tramo final de este título, con una GLaDOS completamente enloquecida y que culmina en los mejores títulos de crédito que hemos visto en años, convierte a este personaje sin cuerpo en uno de los grandes descubrimientos del medio en mucho tiempo.

Portal es un videojuego bastante breve: en una tarde de inspiración es sencillo superar todas sus pruebas. Pero es un detalle que no debería suponer un problema. Primero, porque *Portal* es sólo una quinta parte de ***The Orange Box***. Segundo, porque la concisión y precisión de esta entrega funciona mejor en distancias cortas. *Portal* es, y no exageramos en nada, absolutamente necesario. «

evaluación — PS3

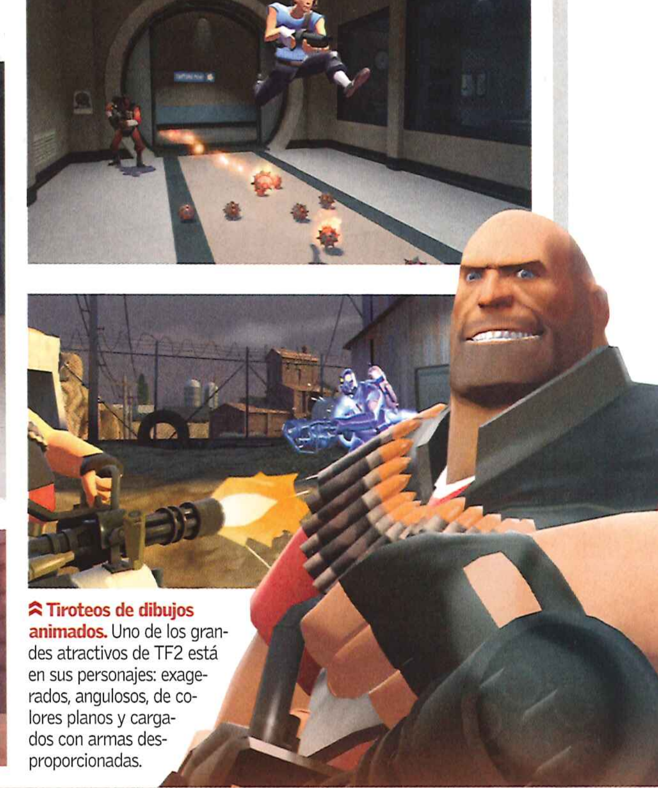

La mecánica es tan sencilla como revolucionaria. No volverás a ver ni los shooters, ni los puzzles de la misma manera. El devastador sentido del humor.


Muchos verán la corta duración del juego como un problema. No es el caso: si para ti es condición imprescindible que los juegos duren sesenta horas... háztelo mirar.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Extraordinariamente bien diseñados (las cajas ya se han convertido en un símbolo) y efectivos.	La voz de GLaDOS es el noventa por ciento del magnético encanto del juego. Sobresaliente.	Tan elemental que parece mentira que a nadie se le hubiera ocurrido antes. Con madera de clásico.	Insistimos: Portal es muy breve. Para nosotros, redunda para bien en la concisión del juego.	Al igual que pasa con Half-Life 2 y sus secuelas, Portal no tiene modo On-line. Acude a TF2.	Portal es una conversión de PC: aquí no encontrarás especial aprovechamiento del hardware.	Una obra maestra, quizá el juego más intrigante y sorprendente de The Orange Box.
9,0	9,2	9,6	8,0	-	7,0	9,6

POR **JOHN TONES**





Tiroteos de dibujos animados. Uno de los grandes atractivos de TF2 está en sus personajes: exagerados, angulosos, de colores planos y cargados con armas desproporcionadas.





TEAM FORTRESS 2

△ Violencia ○ multijugador ✕ estilo □ cartoon

NADA MENOS que 8 años ha tardado **Valve** en completar *Team Fortress 2*, la secuela de aquel *mod* de *Quake* que muchos consideraban un rumor debido a la inusual cantidad de tiempo que llevaba en cocción. En este tiempo, en el que su naturaleza ha mutado y los rumores se han reproducido, con comentarios acerca de que en realidad iba a ser un *mod* de *Half-Life* o un juego de estrategia de perspectiva cenital, el aspecto del título ha cambiado sensiblemente hasta alcanzar su peculiar imaginería actual, más propio de una película de animación por ordenador que de un juego de acción en primera persona.

Y no es su única peculiaridad: *Team Fortress 2* está diseñado para jugar exclusivamente en On-line y en equipo. Te verás haciendo fuerza común con desconocidos gracias al On-line de **PS3**... porque no tendrás más remedio. *Team Fortress 2* es imposible de superar en plan Rambo: hay que aprender a confiar y gestionar las diversas variantes (hasta nueve tipos distintos de soldado, cada uno con sus fortalezas y debilidades) que componen los equipos.

Es importante escoger con cuidado el personaje y su importancia dentro de la tropa. Así, el Explorador es interesante para abrir camino y descubrir sin ser visto rutas de ataque provechosas. El Espía, una de las opciones más traicioneras y divertidas, ideal para atacar a traición. Y el mostrenco de la *Gatling Gun*, perfecto para la retaguardia, cubriendo a sus compañeros con fuego pesado. Juntos deben defender los intereses de sus respectivas compañías constructoras, *Reliable Excavation & Demolition* (RED) o *Builders League United* (BLU).

No hay que dejarse engañar por la aparente simplicidad gráfica de *Team Fortress 2*: hay que tener en cuenta que el juego está construido en torno al mismo motor gráfico de Half-*Life 2: Episode 2*, posiblemente la entrega más trabajada visualmente de toda «La Caja Naranja». *Team Fortress 2* hace un excelente trabajo simulando explosiones, detallando partículas, dando personalidades diferenciadas a cada soldado y, en fin, alcanzando con éxito el objetivo más complicado: olvidar que carece de un modo Campaña, y que estarás obligados a jugarlo siempre en modo On-line.

evaluación PS3


El original y exagerado aspecto gráfico de personajes y entornos. Te parecerá estar deambulando por un dibujo animado polaco del siglo XXIII.


No hay modos de juego para un solo usuario. Una vez más, es un mal muy menor, ya que el resto de The Orange Box cumple sobradamente en ese aspecto.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Originalísimos, aparte de suponer un respiro para el severo aspecto habitual de Half-Life.	Cuando se arranca con efectos que parecen salidos de un dibujo animado, desternillante.	Con varios modos, es uno de los mejores juegos de su estilo que puedes encontrar en PS3.	Virtualmente infinita, dada la consistencia y calidad de su jugabilidad. Lo jugarás durante años.	Obviamente, el punto fuerte de un juego cooperativo multijugador. Junto a COD4, un referente.	Como el resto de The Orange Box, el título no emplea ni el Sixaxis, ni ningún otro gadget de PS3.	Aunque seas reticente al multijugador, acabarás irremediablemente enganchado a TF2.
8,9	8,0	8,8	9,2	9,3	7,0	8,9

En la última campaña del juego, Der Flakturm, tendrás que infiltrarte desde el aire en una colosal fortaleza alemana, repleta de objetivos y con los enemigos más duros de toda la historia de los MOH.



MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Un buen shooter aunque llega tarde



GÉNERO
SHOOT'EM-UP
COMPAÑIA
EA GAMES
DESARROLLADOR
EA
DISTRIBUIDOR
ELECTRONIC ARTS
JUGADORES
x12
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
SÍ (1.929MB)
P.V.P. RECOMENDADO
54,95 €
www.mohes.ea.com
16+

EN OCASIONES, llegar a las tiendas después que tu competidor supone una ventaja. Has tenido más tiempo para pulir tu producto, e incluso puedes aprovechar para «adaptar» (por no decir copiar) algunas de las mejores características de tu rival para incorporarlas a tu juego (más o menos lo que ha hecho *Call Of Duty 4* con el multijugador de *Halo 3*). Desgraciadamente, no es el caso de ***Medal Of Honor: Airborne***.

Electronic Arts llevaba años desarrollando este título, desvelando pantallas y contenidos cada cierto tiempo, preparándonos para lo que llegaría a ser el mejor *MOH* de todos los tiempos. Mientras tanto, su principal competidor, *Call Of Duty* (una franquicia creada, no nos olvidemos, por un antiguo equipo de desarrollo de *MOH*) ha elevado el listón de los *shooters* a un nivel gráfico y jugable que tardará años en superarse, gracias al magistral *COD4: Modern Warfare*. De haber salido al mercado el pasado año, ***MOH Airborne*** no habría tenido que soportar odiosas comparaciones con *COD4*; pero lo hace ahora, dejando patente que si bien **EA** aporta grandes ideas a la saga, todavía le falta la experiencia necesaria en **PS3** para competir frente a frente con **Infinity Ward** (creadora de *COD4*). Al contrario que su competidora, ***MOH Airborne*** no ha abandona el escenario de la II Guerra Mundial. A lo largo de seis campañas, tendrás ocasión de volver a combatir a las tropas del eje (nazis e italianos) en diferentes puntos de Europa. Desde luego, seis niveles es una cifra corta, pero no te dejes engañar: superarlos será más complicado que en entregas anteriores.

Salta, pequeño recluta

Tal y como desveló **EA** desde hace años, el salto en paracaídas es el eje principal y la gran novedad que ***MOH Airborne*** aporta al género de los *shooters* bélicos. El poderío de las consolas de nueva generación te va a permitir no sólo divisar desde el aire todo el mapeado de la campaña, sino elegir el punto en el que desees comenzar la misión. Nada más saltar del avión, podrás dirigir tu paracaídas al lugar que quieras. Si optas por caer en los puntos marcados con humo verde, aterrizarás arropado por tus compañeros. Una decisión bastante lógica, aunque mucho menos divertida que probar a caer en lugares más remotos. El enorme tamaño de cada escenario, unido a la posibilidad de resolver las misiones en el orden que prefieras (una idea que ya ofrecía el sensacional *MOH European Assault* de **PS2**), hace que cada partida sea diferente, dependiendo de la audacia del jugador. Puedes intentar eliminar a los alemanes formando una tropa de choque con tus compañeros o desmarcarte

El salto en paracaídas, que permite elegir dónde comenzar la misión, es la gran novedad de MOH Airborne

la alternativa



COD 4: MODERN WARFARE. Hoy por hoy, el rey absoluto del género shooter, división FPS.







La hora de los audaces: controla el paracaídas y elige cómo comenzar la misión, arropado por tus compañeros o como un valiente, aterrizando tras las líneas alemanas.

Briefing. No pierdas ripio, aquí te explicarán los detalles y objetivos de cada misión.

Los alegres muchachos del Reich. Cuanto más avances en el juego, más duras de pelar serán las tropas del eje. En la última misión te esperan soldados de élite armados hasta los dientes...


EA ha mejorado la inteligencia artificial de los enemigos. Por fin dejan de ser patos de feria y se cubren de los disparos.









ARMAMENTO TUNEADO. Cuanto más y mejor utilices un arma, más subirás de experiencia y podrás incorporarle mejoras. Desde cargadores dobles y mirillas telescópicas a bayonetas y munición de postas para la escopeta. Lo mejor es que podrás usar estas armas perfeccionadas en los enfrentamientos On-line contra otros usuarios.





Batallas On-line. Combate contra usuarios de todo el mundo. Si eliges a los aliados, saltarás en paracaídas.

Más expresivos, imposible. Uno de los detalles que más sorprenden de MOH Airborne es la cuidada animación facial de los soldados, tanto aliados como enemigos.

aterrizando sobre un tejado. Cada escenario esconde múltiples rutas, aunque lleven a los mismos objetivos. Incluso las armas pueden variar de un jugador a otro. Tu experiencia y habilidad con tu arma favorita te proporcionarán mejoras que podrás trasladar al modo On-line para 12 jugadores.

Los enormes escenarios del juego esconden multitud de rutas diferentes

Mirillas telescópicas, cargadores dobles, bayonetas, munición de postas para la recortada... cuanto más y mejor juegues, más letal serás en la batalla. Estos y otros detalles, como la notable inteligencia artificial de los enemigos (los muy perros no dudan en retrasar su posición y parapetarse en cuanto ven el más mínimo peligro), demuestran que **EA** se ha currado a fondo el juego, que no pretendían producir otro *MOH* más para cubrir el expediente. Desafortunadamente, los gráficos no están a la misma altura que el resto del juego. En el aire, durante el salto en paracaídas, se muestran excesivamente bruscos, algo que no sucede en tierra. Algunas texturas dejan mucho que desear, pero en cambio el modelado y la animación facial de los soldados es impresionante. Cal y arena es la mejor forma de definir ***MOH Airborne***. Habría sido mejor retrasar su lanzamiento unos meses más para pulir los fallos, sobre todo en un proyecto como éste, que ha llevado años.

evaluación


Los saltos en paracaídas: jamás empezarás una misión de la misma forma. Su jugabilidad, 100% Medal Of Honor, es agarrar el Sixaxis y no soltarlo en días.

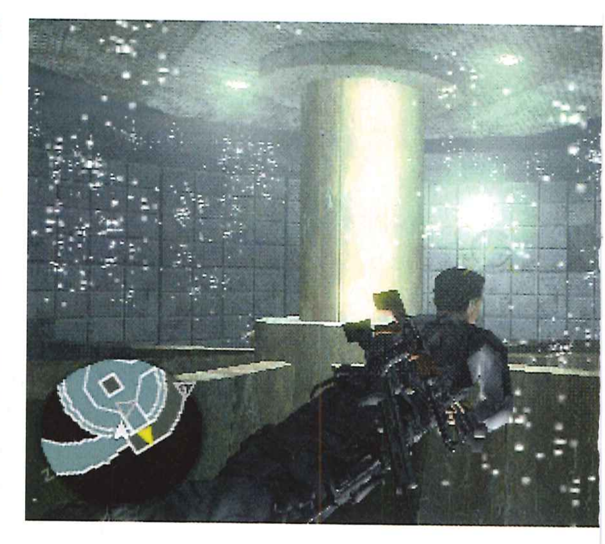

Te llorarán los ojos ante la brusquedad de los gráficos a la hora de saltar en paracaídas. Las seis campañas se hacen muy cortas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Una de cal y otra de arena: brusco descenso en paracaídas, buena animación de los soldados.	Michael Giacchino, el hijo pródigo, firma la BSO. Magnífico doblaje en castellano, como siempre.	Tan adictivo como todos los MOH. No podrás soltar el mando hasta completar las 6 campañas.	Aunque los escenarios son enormes, no te llevará más de un par de días completar el modo Historia.	Utiliza tus armas mejoradas en combates contra 12 jugadores, con saltos en paracaídas y todo...	El juego no aprovecha para nada el Sixaxis (y eso que el salto en paracaídas lo pedía a gritos).	No aguanta una comparativa con COD4, pero es tan divertido como todos los Medal Of Honor.
8,0	8,6	9,0	7,0	9,0	7,0	8,1


CALYPSO
WATCHES
SET
50
55
60
45
40
TU
CALYPSO
PM
WR10ATM
ALARM

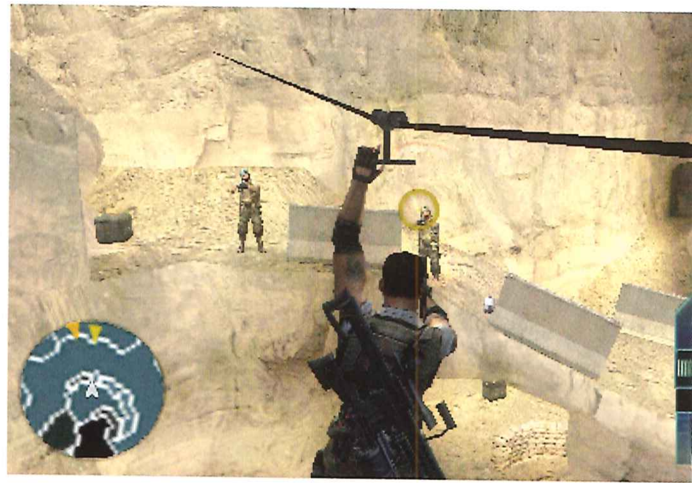








La mejor manera de acabar con los enemigos es buscar un sitio para resguardarte de sus proyectiles.





SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

recomendado PlayStation



Hace sombra a cualquier shoot'em-up



GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **SONY BEND**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **704 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
syphonfilter.com
16+

TRAS UN REGRESO de auténtico lujo al *hardware* de **PlayStation 2**, con la versión de sobremesa de *Dark Mirror*, Gabriel Logan protagoniza una nueva entrega de la saga *Syphon Filter* en la portátil de **Sony C.E.**

Logan's Shadow evoluciona la franquicia *Syphon Filter* del mismo modo que ha hecho en todas sus anteriores entregas: el argumento tiene una continuidad más o menos creíble, se mantiene la práctica totalidad de los personajes, su jugabilidad gana enteros con la inclusión de nuevas posibilidades y su motor gráfico mejora considerablemente. Con la aparición de la versión *Slim & Lite* de **PSP**, **Sony** se ha atrevido al fin liberar el auténtico potencial de su portátil, permitiendo a los desarrolladores utilizar al máximo su CPU, «capada» a un 66% de su capacidad durante los primeros años en el mercado y obteniendo impresionantes resultados, al nivel del impecable *Silent Hill: Origins* o, en este caso, ***Syphon Filter: Logan's Shadow***.

Apartado gráfico sobresaliente

Las imágenes que os mostramos en estas tres páginas lo dicen todo, aunque añadiremos que su *frame rate* es muy superior al que nos tiene acostumbrados **PSP**: su sistema de iluminación dinámica es increíblemente real y la calidad de todas sus texturas es altísima. Como guinda, para aumentar el realismo de su espectacular puesta en escena, **Sony Bend** ha hecho uso del motor físico *Havok*. El apartado jugable tampoco se queda atrás, podríamos decir que está a la par con el gráfico en lo que respecta a calidad general y mejoras introducidas. El sólido planteamiento jugable y sistema de control de *Dark Mirror* se mantienen en esta nueva entrega, en la que se han añadido nuevas posibilidades como la de controlar a Logan bajo el agua (tendrás que tener en cuenta el nivel de oxígeno, el tipo de armamento utilizado...) y elementos como los eventos en los que deberás pulsar repetidamente un botón o, directamente, una secuen-

la alternativa



MGS: PORTABLE OPS.
Si el desarrollo, principalmente shooter, de Logan's Shadow no te termina de convencer, inténtalo con la maravilla de Konami.



Bajo el mar. En determinados escenarios del juego tendrás que poner a prueba la capacidad pulmonar de Gabe... y su puntería con el arpón.



En determinados momentos del juego, te acompañará otro personaje, bien sea para ayudarte o para que le ayudes tú.

LA SAGA Si quieres conocer los orígenes de Syphon Filter, lee nuestro reportaje (pág. 60).



La variedad de escenarios, situaciones y misiones a completar de Logan's Shadow superará todas tus expectativas.





Novedades. En Logan's Shadow, Gabe será capaz de nadar y bucear. Además, en ocasiones tendrás que pulsar los botones que aparezcan en pantalla para continuar a la siguiente zona.




Para salir vivo de cualquier tiroteo es indispensable encontrar un buen obstáculo tras el que ocultarse.



Combat Ops. Logan's Shadow incluye una demo jugable de Syphon Filter: Combat Ops, de próxima aparición en la PlayStation Store (a través de PC). El título será exclusivamente multijugador (para ocho personas, ad hoc e infraestructura) y su principal característica es la posibilidad de crear tus propias misiones, en las que podrás establecer varios objetivos.





cia que aparezca en pantalla (normalmente, en los momentos en los que hay que mover objetos grandes, *hackear* un ordenador...).

Guionizado, pero muy variado

Al igual que en las anteriores entregas, ***Logan's Shadow*** no ofrece una gran libertad de acción, ya que cada escenario te obligará a cumplir una determinada misión y, aquí es donde reside el encanto de este título, difícilmente tendrás que repetir una misma actividad a lo largo de la aventura.

Tendrás que desactivar un reactor nuclear, acabar con un submarino, proteger o escoltar personajes, detonar explosivos... Y todo esto sin olvidar el uso eficiente de munición y armamento, el componente sigilo (al que podrás recurrir en muchas situaciones), la resolución de *puzzles* con la ayuda de los tres diferentes tipos de visión con los que cuenta Logan, la búsqueda del mejor obstáculo tras el que ocultarte de los proyectiles...

Aunque ***Logan's Shadow*** posee un desarrollo pre-programado, el juego cuenta con diversos alicientes para no sacarlo de la ranura de UMD durante meses: una vez completados los seis niveles principales, aparecerá uno nuevo; podrás seleccionar entre dos niveles de dificultad e incluye un adictivo modo multijugador (*ad hoc* e infraestructura) para ocho personas.

Después de horas y horas de juego, no hemos sido capaces de encontrar un solo fallo al que consideramos como uno de los mejores juegos de **PSP**.



Independientemente del género al que pertenece, Logan's Shadow está entre los tres mejores títulos aparecidos para PlayStation Portable




Su apartado gráfico es sobresaliente, gracias al aprovechamiento del 100% de la CPU de PSP. No encontrarás un shooter en portátil con mejor control y desarrollo.


Si no has jugado antes a un shooter en PlayStation Portable, te costará hacerte con el control del punto de mira.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Frame rate estable (y alto), texturas de alta calidad, increíbles efectos de iluminación...	Su cinematográfica banda sonora se une a un doblaje al castellano totalmente impecable.	Su variado planteamiento y control son lo mejor de Logan's Shadow en este apartado.	Junto a sus seis misiones principales encontrarás extras, secretos y hasta un modo On-line.	Multijugador para hasta ocho jugadores, ad hoc e infraestructura. No se puede pedir más.	Al fin, y con su CPU funcionando a 333 Mhz, PSP demuestra su tremendo potencial.	Te gusten o no los shooter, la calidad del título de Bend lo convierte en compra obligada.
9,3	9,1	9,0	8,9	9,0	8,9	9,3


JOHN WOO PRESENTS
STRANGLEHOLD
¡YA A LA VENTA!
EL HONOR ES SU CÓDIGO.
LA VENGANZA, SU MISIÓN.
DERRAMAR SANGRE SU ÚNICA OPCIÓN.
"No encontrarás un shoot'em-up más auténtico, espectacular, impecable y con una curva de dificultad tan ajustada entre todos los títulos para PlayStation 3"
"Un título de acción realista, espectacular y extremadamente adictivo, con apartado artístico digno del mundo cinematográfico y un ritmo desenfrenado que te enganchará al mando desde los primeros compases como solo los buenos juegos lo hacen." Puntuación 9.3/10.
www.strangleholdgame.com
18+
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
TIGER HILL ENTERTAINMENT
MIDWAY
Virgin PLAY
V.2 PLAY
www.virginplay.es
Stranglehold © 2007 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. Stranglehold, MIDWAY, and the Midway logos are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Amusement Games, LLC and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc.



TIMESHIFT

Jugar con el tiempo



GÉNERO
SHOOTER
COMPAÑIA
SIERRA
DESARROLLADOR
SABER INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR
VIVENDI GAMES
JUGADORES
x16
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
SÍ (424 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
59,95 €
timeshiftgame.com
18+





F.E.A.R. Toques de originalidad para disfrazar un shooter en primera persona en toda regla, como Timeshift.

SI H.G. WELLS levantara la cabeza, se vería sorprendido gratamente por un juego como *Timeshift*. A la mecánica de un *shooter* convencional se suma la posibilidad de jugar con el tiempo, más allá del *Bullet Time* que todos conocemos, desde los tiempos del *Max Payne*.

Ralentizar la acción, congelarla e incluso retroceder en el tiempo son las acciones que el físico que protagoniza el juego podrá emplear para obtener ventaja ante sus enemigos o para resolver *puzzles*.

En los combates, se convierte en algo fundamental. Ya sea manejando el flujo temporal para que vaya más despacio y tener cierto margen para apuntar, o directamente parando el tiempo. En este último caso, la ventaja puede ser evasiva u ofensiva. Nada mejor que volver en el tiempo si un soldado enemigo te ha pegado una granada lapa, para ver cómo deja de estar adherida a tu cuerpo y cómo puedes esquivarla cuando todo vuelve a su curso normal. Lo mismo sucede con proyectiles de gran calibre. A nivel de ataque, los adversarios verán cómo desapareces de un sitio para surgir de repente en otro emplazamiento del escenario, incluso harán comentarios sobre ello.

El arte de manejar el tiempo

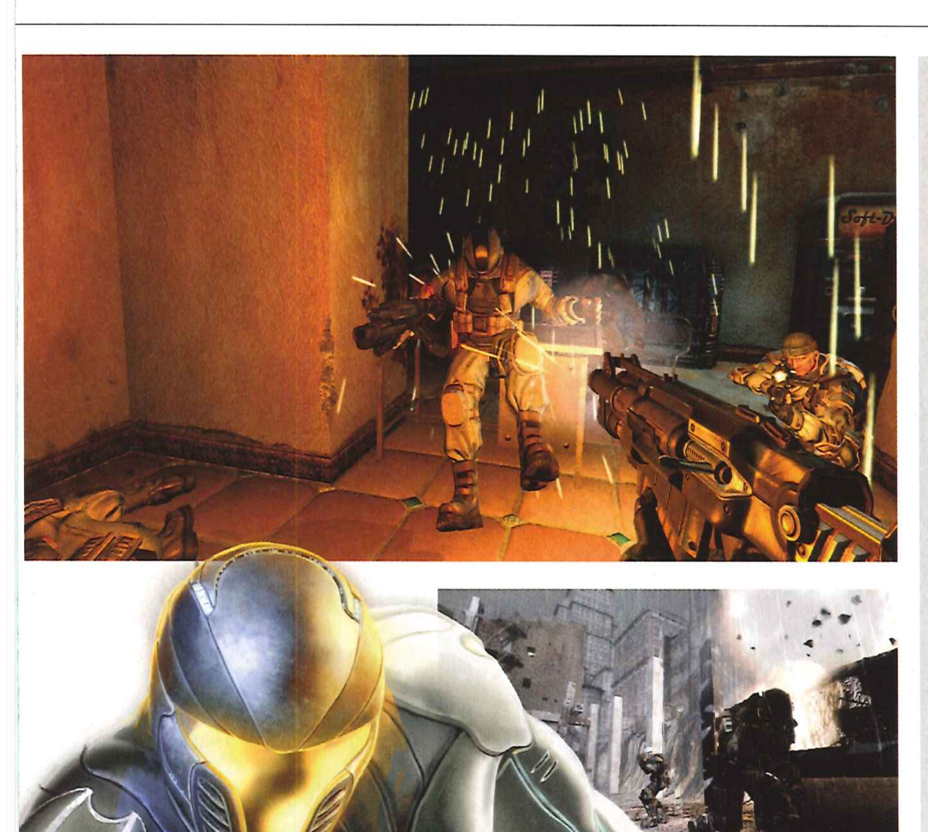
Los *puzzles* no llegan a explotar los saltos temporales a fondo, aunque ofrecen posibilidades muy interesantes que marcan la diferencia con respecto a otros *shooters*. La mayoría consistirán en parar el tiempo para pasar entre llamas y por zonas electrificadas. Otros más ingeniosos, requerirán congelar el tiempo con el fin de subir por una madera que de otra forma caería como un balancín sin servir al protagonista de rampa para acceder a una nueva zona. O rebobinar la acción para evitar que una pared caiga demolida sobre ti tras un ataque enemigo. De cualquier manera, *Timeshift* es un *shooter* en primera persona y también resulta divertido como tal. Tiene una dificultad bastante ajustada, aunque para los más veteranos en estas lides es recomendable empezar en el modo de dificultad más alto.

Hay zonas del juego en las que los tiroteos son tan intensos que será fácil caer abatido si te olvidas de utilizar tus poderes temporales o te confías demasiado.

En último lugar, no queda más remedio que dar un tirón de orejas a **Saber Interactive**. Si han sido capaces de transformar el juego (originalmente planeado para **PlayStation 2**) en un contundente y divertido *shooter* para **PlayStation 3**, lo único que les ha faltado es dotarle del entorno gráfico adecuado para esta consola. Hay elementos que son simples texturas y «canta» demasiado. Si no fuera tan divertido *Timeshift*...

En Timeshift puedes ralentizar la acción, congelarla e incluso retroceder en el tiempo para evitar todo tipo de peligros

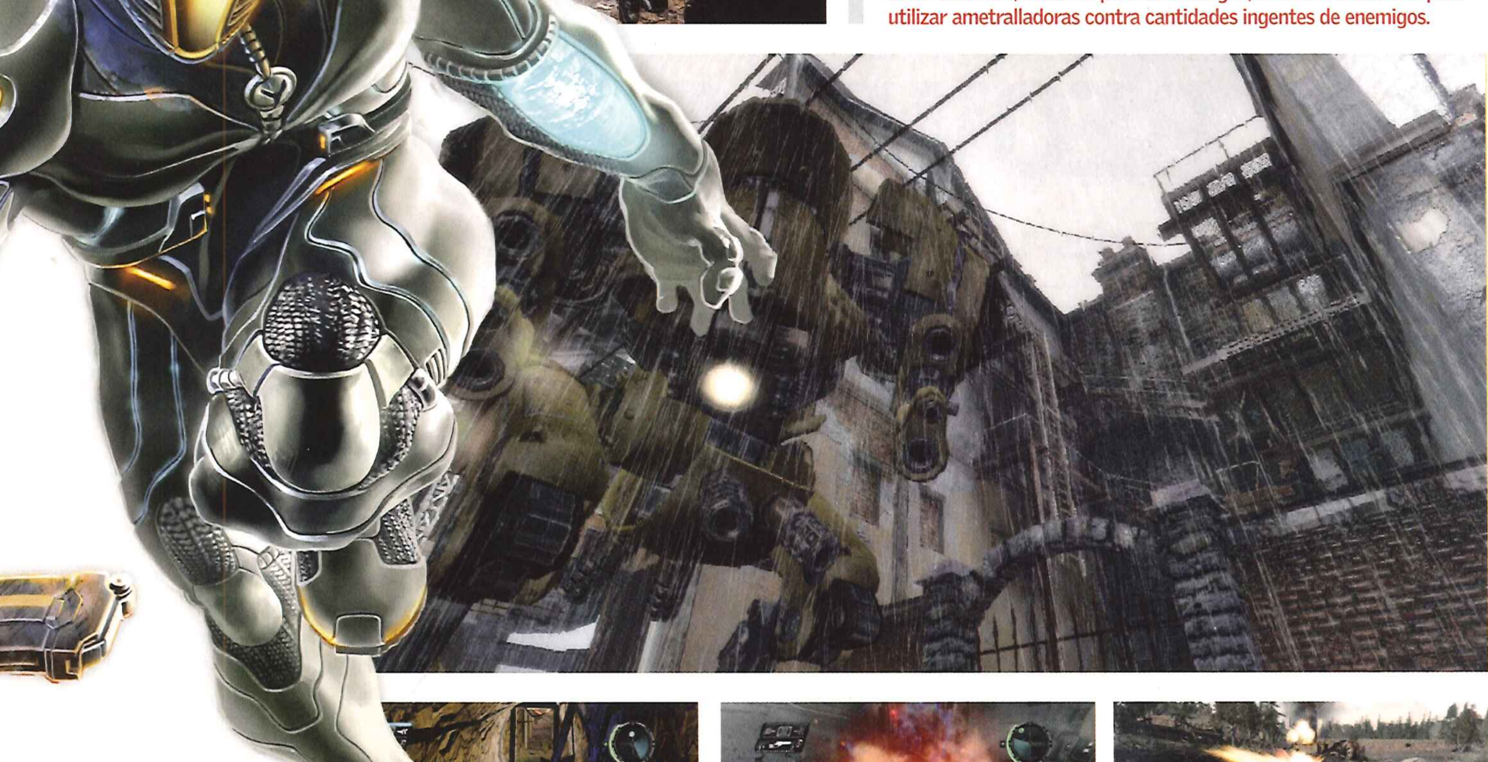








VEHÍCULOS. Además de jugar con el tiempo, Timeshift te propone otras opciones interesantes durante el juego. Por ejemplo, conducir vehículos, como el quad de la imagen, o subirte a torretas para utilizar ametralladoras contra cantidades ingentes de enemigos.



evaluación



Como shooter resulta bastante competente, pero si encima le añadimos el toque del control temporal, el juego gana enteros de principio a fin.

Gráficamente te deja un poco frío. A pesar de congelar el tiempo y ver cómo las gotas de lluvia quedan suspendidas en el aire, a veces parece un juego de otra época.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Es donde menos han conseguido reflejar el paso a una nueva generación. Le falta brillantez.	Un doblaje bastante decente al castellano, aunque la banda sonora no es muy memorable.	Explora todas las posibilidades del control temporal y, por supuesto, no olvides afinar la puntería.	No está nada mal, la aventura para un solo jugador da mucho de sí, y también hay juego On-line.	Pues todo depende de la gente que haya en línea para disfrutar del typical shooter On-line.	El motor gráfico no explota las posibilidades de Cell, aunque sí hay juego On-line.	Sin llegar a ser una de las estrellas de la temporada, te puede hacer pasar muy buenos ratos.
8,2	8,0	8,8	8,5	8,6	8,0	8,5

TEST

El salón construido por el rey Hrothgar es el escenario del combate contra el monstruo Grendel, y de la posterior venganza de su madre...



BEOWULF

Beowulf Grendel y la madre que lo parió



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **UBISOFT**
DESARROLLADOR **UBISOFT TIWAK**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
beowulfgame.com
18+

SIEMPRE HA SIDO así: junto con el estreno de un *blockbuster* de Hollywood, irremediablemente llega la adaptación lúdica del mismo, que trata de aprovechar el tirón de la película para vender un producto que, en buena parte de las ocasiones, cuenta con poco más que este reclamo para atraer la atención. Pero no pienses que este es el caso de *Beowulf*, ya que, pese a que no va a revolucionar el género, sí que recoge con bastante fidelidad la esencia del texto del filme (bastante más que digno, por cierto) en el que se basa.

Un héroe de la categoría de éste (que acaba con gigantescos monstruos con sus propias manos) necesitaba un desarrollo cargado de acción, con poco espacio para darle al coco y una violencia explícita que nos recuerde que, por aquella época, no se andaban con chiquitas. Así pues, los programadores de **Ubisoft Tiwak** han tomado elementos de otros títulos de éxito como *God Of War* (en el que claramente se inspira) para desarrollar unos combates que son el eje principal del juego. Bajo una perspectiva en tercera persona controlarás a Beowulf mientras deambula por bellos (aunque bastante lineales) entornos de todo tipo, desde las costas de Dinamarca a los bosques plagados de bandidos y otras criaturas, acantilados o pueblos destruidos.

A Beowulf lo que es de Beowulf

Tendrá a su disposición todo tipo de armas blancas que vaya encontrando o arrebatando a los enemigos, aunque tampoco es que se defienda mal con las manos desnudas... Multitud de *combos* y movimientos finales de los más espectaculares y sangrientos para acabar con las hordas de enemigos (humanos y no) que vayan surgiendo en su camino.

En ciertos momentos de la acción, sobre todo cuando te enfrentes a los *final bosses* (las serpientes marinas del comienzo, el monstruo Grendel...), tendrán lugar una serie de *Quick Time Events* en los que deberás pulsar una combinación de botones en el orden correcto para derrotar al sujeto en cuestión. Asimismo, en otras secuencias que no son de combate, también tendrás que completar una especie de minijuegos similares a los vistos en un título musical, para hacer que tus compañeros (pues Beowulf casi siempre irá acompañado de un grupo de sus mejores hombres) realicen ciertas acciones, como despejar un camino o abrir una puerta. Estas aportaciones a la jugabilidad, sin duda, hacen que el juego sea más variado, pero de poco serviría si los combates en sí no fueran divertidos... Afortunadamente lo son, aunque no exista mucho espacio para la técnica ni la planificación. Se trata de un *arcade* puro y duro, como los de antes; algo que agradecerán los más veteranos aficionados al género.

Y si la película que ahora se estrena ha supuesto todo un hito en lo que a perfeccionamiento de la animación digital se refiere; el juego, pese a no llegar tan lejos, sí que recrea con bastante solvencia el ambiente oscuro y descarnado de entornos y personajes. Todo ello gracias a la utilización del mismo motor gráfico que se emplea en la saga *Ghost Recon Advanced Warfighter*. Una lástima que ***Beowulf*** resulte tan corto, aunque intensidad, desde luego, no le falta...

la alternativa



CONAN. Otro «mazas» descerebrado protagoniza este arcade en la misma línea de espectáculo violento.

¡A remar! Una de las secuencias más originales del juego: Beowulf «azuza» a sus hombres para que lleguen sanos y salvos a las costas de Dinamarca en medio de la tormenta.

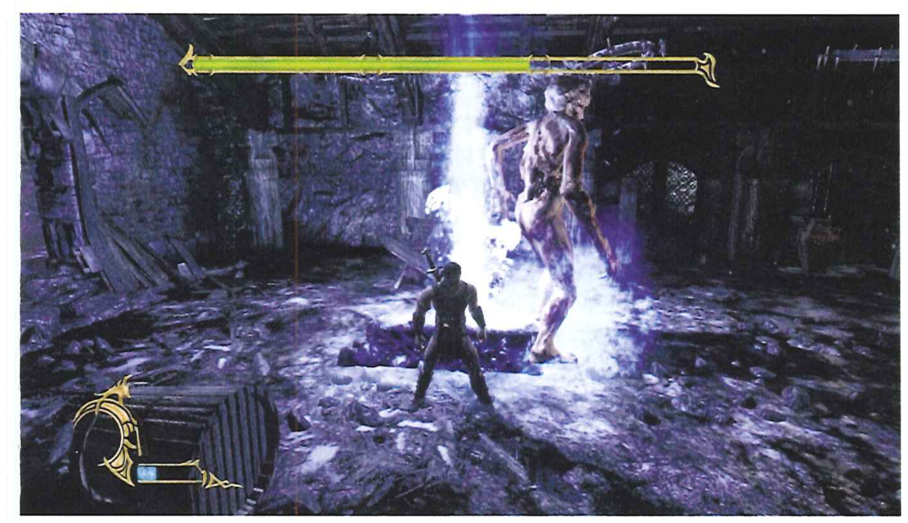


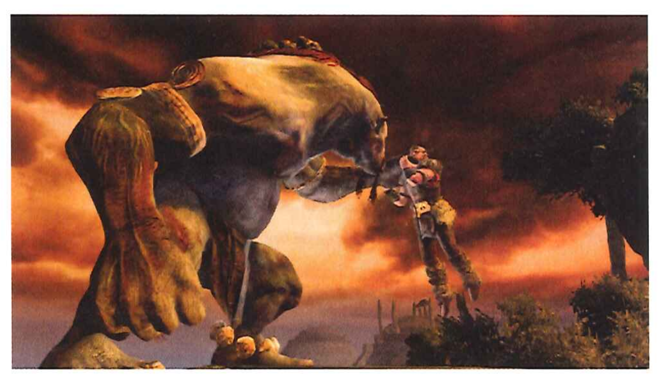














Se han introducido mecánicas de juego que hacen de su desarrollo algo más variado que el simple arcade de acción



evaluación



Recoge toda la esencia del texto y de la película en la que se basa. Los combates resultan tan divertidos como espectacularmente brutales.



El desarrollo del juego no tiene mucha miga para aquellos que busquen algo más que machacar los botones del mando. Además, es bastante corto.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Espectacular diseño de los personajes y entornos, aunque puede resultar demasiado oscuro.	Una banda sonora de tintes épicos que le va como anillo al dedo, y voces en perfecto castellano.	No se han complicado mucho los creadores: acción y más acción con algún toque original.	No te costará mucho tiempo acabarlo, aunque la verdad es que el desarrollo es bastante intenso.	No incluye ningún modo de juego que pueda ser disfrutado a través de PlayStation Network.	Aparte del buen aprovechamiento de la potencia gráfica de la consola, poco más.	No le pidas lo que no puede darte: Beowulf se disfruta como su homónima en el cine.
8,5	8,8	8,3	7,8	-	7,8	8,3

Al comienzo del juego controlarás a Iorek, el oso polar, quien posee una fuerza brutal sobrenatural.



LA BRÚJULA DORADA

Iorek y Pantalaimon a tu disposición



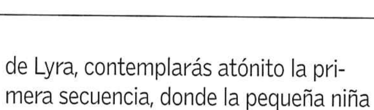
GÉNERO **AVENTURA**
COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **SHINY ENT.**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES **1**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080P**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,99 €**
sega-europe.com
12+

la alternativa



PIRATAS DEL CARIBE: E.E.F.D.M.
De otra temática, pero también es una buena adaptación del cine al videojuego.

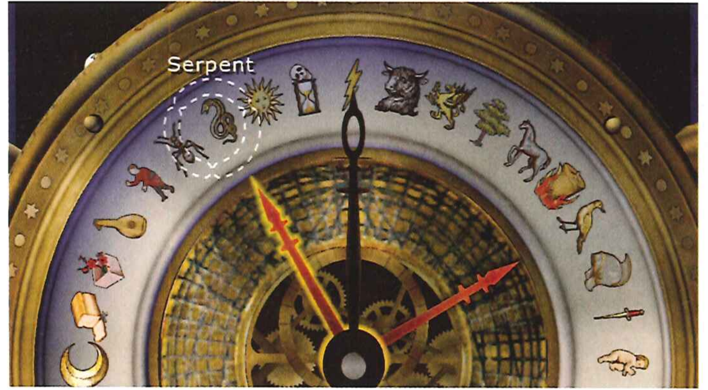
¿QUÉ ES CORRECTO y qué no en un juego de nueva generación? Todo es cuestionable, pero lo mínimo que se pide es que gráficamente se confunda casi con la realidad, que saque partido a las funciones del sensor de movimiento y que tenga opciones On-line. Pues bien, ***La Brújula Dorada*** apenas cumple dichos mínimos requisitos: el rendimiento del *Cell* es bastante flojo, el uso del *Sixaxis* es muy limitado y no contempla el juego a través de la red de redes. Pero, sin embargo, como juego de aventuras y adaptación de la película de estas navidades está a la altura de las expectativas. Posee una jugabilidad original y variada, respeta el hilo argumental del largometraje (incluso se han añadido momentos y misiones inéditas) y, lo mejor de todo, se incluyen numerosas secuencias extraídas del filme, basado en la primera novela de la trilogía de Phillip Pullman *La Materia Oscura*. Un detalle que los juegos de licencia últimamente suelen obviar y que a los usuarios de este tipo de títulos nos encanta. Tras superar los primeros combates con el gran oso polar, Iorek, y poner a prueba todas las habilidades de las distintas formas del *Pantalaimon* de Lyra, contemplarás atónito la primera secuencia, donde la pequeña niña es sorprendida por su tío al contemplar unas impresionantes instantáneas de un mundo congelado donde habitan bellas brujas y osos parlantes. A partir de entonces los fotogramas son continuos, la acción se vuelve más interesante y te sumergirás por completo en la historia.



La mecánica de juego, en esencia una aventura con ciertas dosis de plataformas y duelos, incluye pruebas que recuerdan a las de ciertos *RPG*. Tal es el caso que, para avanzar, tendrás que conversar con los personajes que te cruces en tu camino para que te den las pistas que necesitas. Pero las respuestas que des podrán gustar o no, y éstas dependerán de si superas o no ciertos minijuegos, como asociación de figuras, rapidez visual... Asimismo, podrás entrenar a Lyra para que sea más hábil en combate; su manera de luchar no es machacando los botones, sino pulsando los que se indiquen en pantalla en el momento justo. Y realizar una serie de tareas para conseguir sus objetivos. Por ejemplo, en la fase del barco, Lyra tendrá que trabajar duro para que la lleven hasta el misterioso mundo de hielo, como dejar como una patena la cubierta, conseguir hablar como un «Giptano», rescatar a un gatito atrapado y, lo más interesante, interpretar el aletiómetro; es decir, la Brújula Dorada. Al principio resulta enrevesado, pero con práctica te será muy fácil y útil para responder correctamente todo tipo de preguntas.

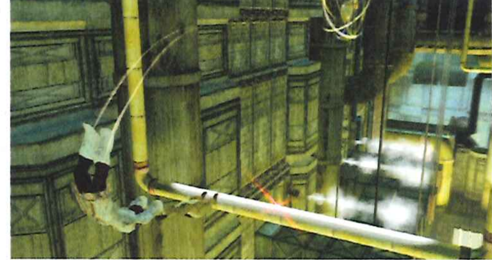
Uno de los atractivos del juego es controlar a Iorek y las diferentes formas de *Pan*: el Armiño te permitirá observar tu alrededor con detenimiento y te descubrirá los lugares de interés; con Perezoso podrás balancearte en los salientes, con el Halcón planearás en el aire; y con el Gato treparás muros.

Uno de los mayores atractivos es controlar las 4 formas Pantalaimon: Armiño, Gato, Halcón y Perezoso




El juego incluye infinidad de secuencias extraídas de la película original.








Durante la aventura explorarás un total de 13 localizaciones, algunas no aparecen ni en la peli, ni en el libro.

SIXAXIS. Durante la aventura habrá momentos en los que podrás hacer uso del sensor de movimiento del mando de PS3, como cuando Lyra tiene que cruzar repisas. Deberás mantener el equilibrio, inclinando de izquierda a derecha el Sixaxis.





evaluación


Sigue el hilo argumental del filme e incluye escenas extraídas del mismo. Manejar las 4 formas Pan es divertido y poder controlar el aletiómetro es un gran detalle.


Para ser un juego next gen, gráficamente deja bastante que desear. Además se echan en falta más situaciones donde utilizar el sensor de movimiento del Sixaxis.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Modelado de personajes, escenarios y efectos visuales que no corresponden a la next gen.	Misma BSO que la de la película y excelente doblaje al castellano, aunque no es el del filme.	De dificultad progresiva, muy variada y original ya que incluye ciertos, y ligeros, elementos RPG.	Un total de 13 entornos que explorar. Se incluyen localizaciones inéditas del libro y la peli.	El juego no contempla esta posibilidad.	Se queda a medias: escaso uso del sensor de movimiento y apenas aprovecha la capacidad del Cell.	Como juego de next gen es algo pobre, pero como aventura y adaptación de la peli es genial.
8,0	8,5	8,8	8,6	-	7,5	8,6


Según avances en la aventura con Iorek, irás consiguiendo nuevas partes de su coraza para ser más resistente.





Visión Armiño. Con esta forma Pan desvelarás lugares que ocultan sorpresas. En este caso, si tiras una piedra hacia el lugar indicado descubrirás una plataforma a la que acceder.

La furia de Iorek. Cuantas más victorias consiga en combate, más poderoso se convertirá. Así, si consigues rellenar su barra de Furia podrás realizar espectaculares combos.

PS2

LA BRÚJULA DORADA

Luce mucho mejor en los 128 bits

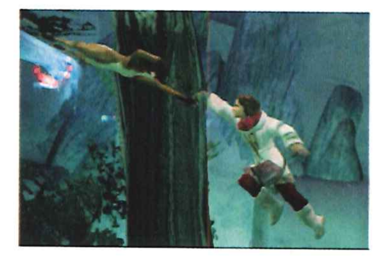
GÉNERO **AVENTURA**
COMPAÑÍA **SEGA**
PROGRAMADOR **SHINY ENT.**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES **1**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **252 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **44,95 €**
sega-europe.com
12+

NO QUIERO estar ni un minuto más sin soltar mi *DualShock*, porque lo tiene todo, y más. No es que sea la mejor aventura de los últimos tiempos, pero sí la mejor adaptación de película a videojuego. Y es que no podía ser menos, **Shiny Ent.** (creadores de los juegos de *The Matrix*) ha sido la responsable de estructurar el argumento en fases que equilibran la acción y las plataformas con ciertas dosis de *RPG*. Si en la versión **PS3** criticamos su apartado gráfico por no sacar partido de lo que es capaz la consola, a pesar de que está en 1080p, en **PS2** hay que destacar que aprovecha muy bien los 128 *bits*. Por citar algún logro, que la de **PS3** no consigue, está la sensación real de controlar a Iorek como un oso pesado y tosco en sus movimientos por la gran magnitud de sus dimensiones. En *next gen* no se aprecia eso, ni que a veces resulta poco estable caminar por el hielo con Lyra. Así que, se puede decir que ***La Brújula Dorada*** en **PS2** redondea su interesante jugabilidad con un apartado gráfico a la altura de las expectativas de una consola que se encuentra en su última etapa de vida. Quizá me siento más cerca de la anterior generación que de la *next gen*, pero es que hay pocos títulos (infantiles) que convenzan.

la alternativa



RATATOUILLE. Nada tiene que ver, pero es una de las mejores adaptaciones cinematográficas infantiles 2007.





PAN SON 4. La novela de Philip Pullman describe que los Pantalaimon son la representación física del alma de las personas en forma animal. Lyra tiene cuatro, porque es muy niña y aún tiene muchas inquietudes en la vida. Tiene el Armiño, un Perezoso, un Gato y el Halcón que le permite planear en el aire.

evaluación

Una jugabilidad original aderezada con la posibilidad de controlar a Iorek y utilizar los 4 Pan manejando a Lyra. El sistema de conversación, con minijuegos que te permiten dar una buena o mala respuesta si los superas o no, es muy interesante. El nivel gráfico está a la altura de las expectativas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,4	8,5	8,8	8,6	8,8

El motor gráfico consigue la sensación de manejar un oso pesado e inmenso.

Del estilo de las aventuras que mezclan plataformas, acción, algo de RPG...

PSP

MEDAL OF HONOR HEROES 2

recomendado PlayStation

El Rey cambia la ley





GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **EA GAMES**
PROGRAMADOR **EA**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES **X32**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95€**
www.es.ea.com
16+

CUALQUIER evolución, por pequeña que sea, implica al menos un cambio. Cuando los cambios son muchos, de gran importancia o llegan de manera muy rápida... entonces, se suele hablar de revolución. Pues bien, tras ver la versión final de este ***Medal Of Honor Heroes 2***, tendremos que ceñirnos más al concepto de revolución que al de simple evolución de la primera entrega. Aunque en apariencia parece ser otro *MOH* más, no se tarda mucho en descubrir que no hay ni un solo apartado en el que no se hayan hecho modificaciones. Gráficamente es más realista, más rico en detalles, mejor animados los personajes y, lo más impactante de todo, lo que se ve en pantalla se mueve mucho más fluido. Lo único que sigue más o menos fiel a la anterior edición son los controles que, aunque raros, demostraron ser la mejor opción para este género en **PSP**. Y la velocidad de la acción, esta vez, es más reposada que en otros títulos, pero también es cierto que es menos confusa y más realista.

El cambio que más nos ha sorprendido, y que no entendemos demasiado, es que hayan imitado el sistema de daños de *Call Of Duty* y hayan abandonado la tradicional barra de vida del personaje. Para los que no conozcan el sistema del *shooter* de **Activision**, ahora podrás recuperarte de los daños sólo con ponerte a cubierto. Aunque la mecánica es poco «realista», de esta forma serán menos frecuentes las muertes y no tendrás que perder el tiempo buscando los dichosos botiquines. Pero si hay algo en ***Medal Of Honor Heroes 2*** que no termina de convencernos es la eliminación del modo Escaramuza, de lejos el más original y el que más nos gustó en la primera entrega. Suponemos que **EA** ha pensado que con el refuerzo de las misiones y potenciando los modos multijugador, la oferta es más que suficiente, pero muchos lamentamos su ausencia. Es cierto que las misiones son más numerosas, variadas y extensas, pero la única forma de seguir jugando tras acabarlas será en el modo multijugador, y eso no siempre está al alcance de todo el mundo. De cualquier manera, también hay que reconocer que es el juego con la oferta más suculenta en varios jugadores.

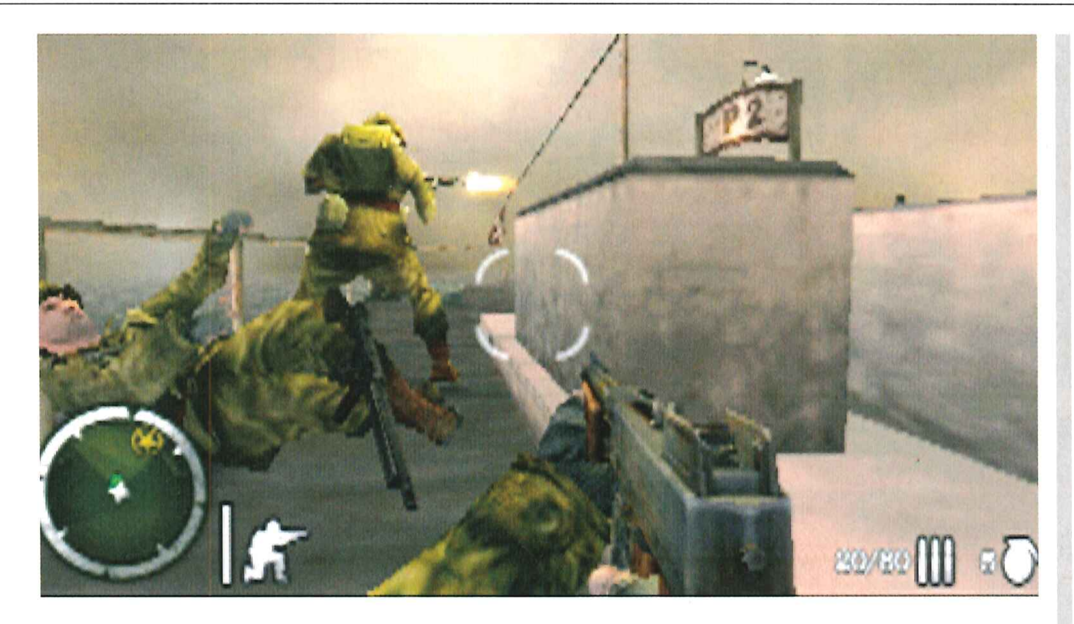
En fin, pese a todo, creemos que son muchos más los aciertos que los posibles lunares de este ***Medal Of Honor Heroes 2*** y no dudamos en que es otra vez la referencia del género en **PlayStation Portable**. Vuelve a tenerlo todo para arrasar estas navidades.

Han cambiado su tradicional filosofía de juego y vuelve a ser el principal candidato al trono

la alternativa



MOH HEROES. Es tan original, que la única alternativa posible es la anterior entrega.







Compañeros. No es algo muy normal, pero en MOHH2 han sabido ajustar muy bien el papel de los soldados acompañantes. Aquí cumplen con su cometido en su justa medida: ni son Rambo ni unas meras comparsas que se limiten a seguirte sin aportar nada.



Sniper. No son demasiadas las ocasiones en las que podrás disfrutar de una misión de francotirador... pero las que hay, son mejor que tirar al plato. Sólo hay que tener cuidado de no malgastar la munición.

MODO MULTIJUGADOR. Desaparecido el modo Escaramuza, todo indica que esta opción pasa a convertirse en la gran apuesta de MOH Heroes 2. La oferta es importante y nos permitirá jugar, por ejemplo, partidas en infraestructura contra 31 rivales; o en modo ad-hoc contra siete jugadores. Al ir completando misiones en el modo Historia, obtendrás nuevos trajes, armas y escenarios para la modalidad multijugador. Hay un montón de posibilidades de juego tanto individual como por equipos.





MODO CAMPAÑA. Se ha quedado como único gran modo para un único jugador y, por esa razón, cuenta ahora con muchas más fases y una mayor variedad de acciones. Además de los clásicos objetivos primarios y secundarios, marcados al comienzo de las misiones, se puede ir añadiendo otros nuevos, fruto de tus hallazgos. Si consigues el 100% de los objetivos de dichas misiones lograrás más ítems (armas, trajes, escenarios, etc.) para la modalidad multijugador.



Aunque no sea necesario, acabar con todos los enemigos te reportará mejores porcentajes.



evaluación

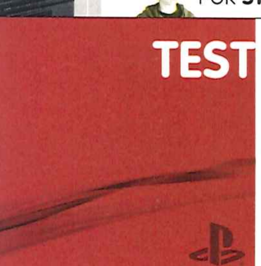


En términos generales se trata de un juego superior a su antecesor y lo tiene todo para ser de nuevo el mejor juego de PSP en este género. Han innovado bastante.



Aunque tenga infinidad de misiones y un montón de modos multijugador... muchos echaremos de menos el frenético modo Escaramuza de la primera entrega.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	RENDIMIENTO	TOTAL
Uno de los aspectos más cuidados del juego. Muy realista, detallado y bastante más suave.	Rozando el diez en este apartado. Buena banda sonora y voces dobladas al castellano.	Misiones más variadas, mucho más numerosas y con un estilo de juego bien distinto.	Aunque se han potenciado otros elementos, el modo eliminado era también el más duradero.	Hasta 32 jugadores en red y 8 en el modo ad hoc. MOH tiene una gran oferta en este apartado.	Dentro de este género, MOHH2 debe ser de los juegos que más exprimen la PSP.	Pese a la ausencia de su modo estrella, MOHH2 es un juegazo y el candidato al trono en PSP.
9,3	9,4	9,0	8,0	9,2	9,5	9,2

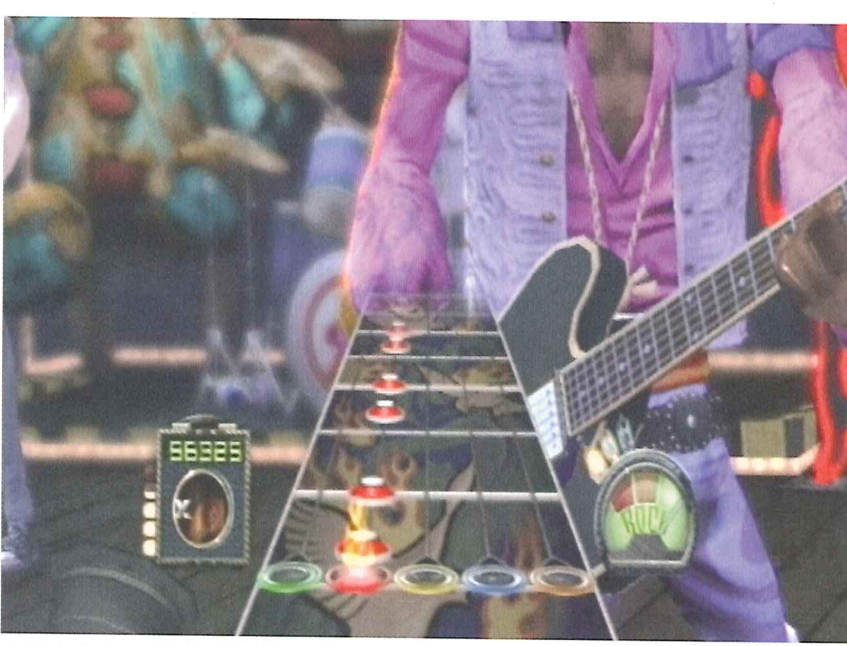








»¡¡Rock and roll!! Impecable el tracklist, así como las numerosas canciones extra.





« Modo Imposible. Los modos de mayor dificultad hacen un poco de trampa: demasiadas notas y, en ocasiones, poco fieles con lo que suena.

Slash unleashed. La versión para PS2 también incluye los duelos con Tom Morello y el inabarcable Slash. ¡Ah! Sí, y un duelo final contra el mismísimo demonio por el alma de tu guitarrista.

PS2

GUITAR HERO III

Misma bestia en distinta máquina





GÉNERO **MUSICAL**
COMPAÑÍA **RED OCTANE**
PROGRAMADOR **NEVERSOFT**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **241 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **79,95 € (JUEGO + GUITARRA WIRELESS)**
www.guitarhero.es

O CASI, porque al probar *Guitar Hero III Legends Of Rock* en su versión para **PS2** nos ha alegrado no encontrar más que sutiles diferencias perfectamente esperables. Los desarrolladores de **Neversoft** no han descuidado la plataforma que vio nacer al *rock* jugable en favor de las máquinas de nueva generación.

Las dos diferencias principales son tan obvias que casi da vergüenza explicarlas. Por un lado, el apartado gráfico. Como cabría esperar, este *Guitar Hero III* se parece más a las entregas anteriores que al resto de versiones: menos público, gráficos algo más toscos... Sí mantiene, no obstante, las secuencias animadas que tanto nos han gustado de esta tercera entrega, siguiendo la trayectoria de la banda ficticia del jugador hasta su enfrentamiento con el mismísimo demonio. Por otro lado, el modo On-line no aparece en la edición de **PlayStation 2**. Así que, quienes quieran medir sus dedos con guitarristas de todo el mundo deberán acudir al resto de versiones. Pero, por lo demás, los modos multijugador son idénticos, la opción Carrera Cooperativa también está presente, el *tracklist* es el mismo y suena exactamente igual de bien, el viejo controlador sí funciona, y el nuevo *wireless* lo hace prácticamente de forma impecable, a excepción de algún fallo del vibrato, que en ocasiones rompe notas sostenidas.

la alternativa



GUITAR HERO II. Si ya no sabes vivir sin el modo Práctica, desempolva la gloriosa segunda entrega.



evaluación

Lo único que vas a echar en falta en GHIII para PS2 es el modo On-line. Por lo demás, el juego es calcadito y presenta exactamente los mismos aciertos que las versiones para el resto de consolas. Y posee idénticos, aunque escasos fallos, como los modos Difícil y Experto, que son algo tramposos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,0	9,0	9,0	8,8	8,9

La gran parte de los temas están montados a base de masters originales.

La misma de siempre, más el nuevo modo Guerra y el Carrera Cooperativo.

Club zed™



Envía ALTA PY al
5544









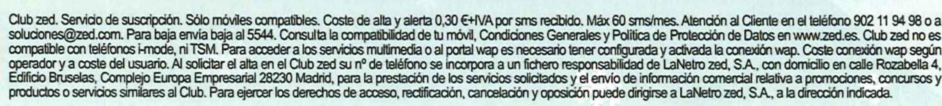
















SOCOM U.S. NAVY SEALS TACTICAL STRIKE





Un shooter para auténticos estrategas



GÉNERO **ESTRATEGIA**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **SLANT SIX GAMES**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **640 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95€ (JUEGO + HEADSET)**
es.playstation.com



SHOOTER QUE IRRUMPE en PS2 con un éxito aplastante, sobre todo por sus posibilidades On-line, secuelas, versiones para diferentes *hardware* sin perder su esencia original... El destino de la saga de **Zipper** parecía totalmente previsible, pero nada más lejos de la realidad. La compañía ha arriesgado una «reputación» y un brillante futuro con un título que cambia radicalmente de dirección con un desarrollo totalmente nuevo y original.

Parece ser que **Zipper** ha apostado por un caballo ganador: **Slant Six**. Después de crear el motor gráfico de *Syphon Filter: Dark Mirror*, esta pequeña compañía afincada en Vancouver ha tenido el honor de convertir un *shooter* en un original juego de estrategia de gran calidad. ***Tactical Strike*** recupera el desarrollo del original *Full Spectrum Warrior*, desarrollado por **Pandemic**, y pone al jugador al mando de dos equipos de soldados, a través de diferentes órdenes, sin tener nunca el control directo sobre ellos. Lo que el usuario podrá controlar es una especie de «puntero tridimensional» que utilizará para dirigir a los cuatro soldados, a un grupo de dos o incluso a uno solo de ellos.

Pese a lo que pueda parecer por su extraño planteamiento, las posibilidades son casi ilimitadas. El jugador podrá mover a los soldados sigilosamente o corriendo, podrá abrir brechas en cualquier puerta (de forma silenciosa o con granadas), utilizar al francotirador del equipo para acabar con enemigos a larga distancia e incluso, con un poco de habilidad, deshacerse de algún que otro soldado enemigo sigilosamente con un cuchillo u otra arma.

Entre las posibles acciones encontrarás la de «fuego de supresión», que te permitirá abrir fuego contra uno o varios enemigos con uno de los grupos de soldados, con el objetivo de mantenerlos «a raya» mientras el otro acaba con ellos desde otro flanco. Todas las acciones están ahí, en el menú de juego, desde el principio; tu habilidad para tomar decisiones y, sobre todo, para posicionar a tus hombres es lo que marcará la diferencia en cada una de las misiones del juego. Eso y la capacidad para aumentar de forma inteligente las habilidades de cada soldado de forma individual.

Al término de cada una de las misiones, serás recompensado con puntos que podrás utilizar para mejorar a tus soldados. Entre las características «mejorables» encontrarás las habilidades para el manejo de las distintas clases de armas, la agresividad de cada soldado, su sigilo, su capacidad para llevar más peso...

Las posibilidades de personalización son inmensas y no sólo hacen que cada partida pueda resultar totalmente diferente dependiendo de la evolución de los soldados, también hacen único cada uno de los enfrentamientos On-line en los que podrás participar en ***Tactical Strike***.

la alternativa



SF: LOGAN'S SHADOW. Si lo que te van son los shoot'em-up clásicos, este es el mejor para PSP.







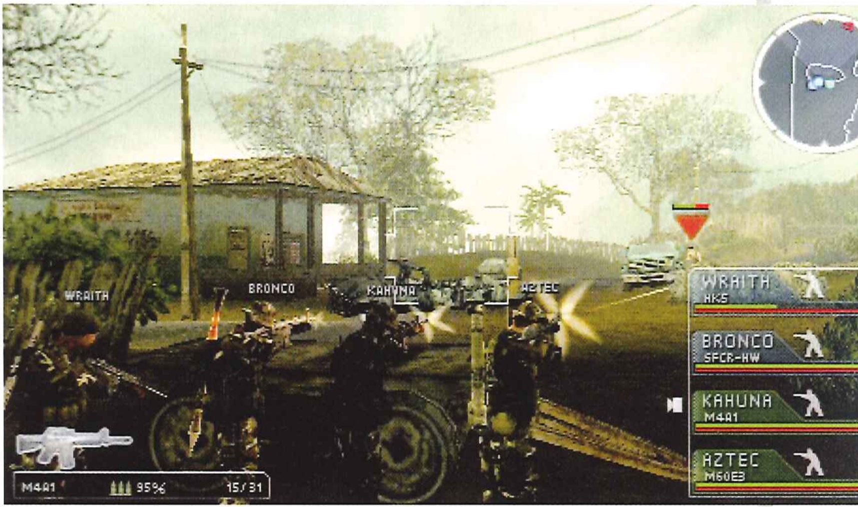
Sigilo. Entre las posibilidades de ataque encontrarás la de acabar con los enemigos sigilosamente. Para acceder a ella, primero tendrás que acercarte al enemigo sin que te vean.



Entrenamiento. Podrás utilizar los puntos conseguidos al completar las misiones para potenciar las habilidades de cada uno de los miembros de tu equipo.

MODO MULTIJUGADOR. El sistema de juego utilizado por Slant Six les ha permitido incluir un modo multijugador para un máximo de cuatro personas, ad hoc e infraestructura. Está compuesto por nueve mapas en los que se podrá participar a través de cinco diferentes modalidades: Extracción (VIP), Daño Colateral, Demolición, Batalla Campal y Supresión.









Gustará a estrategas y a los amantes de los shooter

evaluación



Aporta una nueva y original forma de disfrutar de SOCOM; gustará por igual a amantes de los shooters y de la estrategia. El sistema de juego creado por Slant Six es perfecto para PSP. Su motor gráfico es muy detallado y potente.



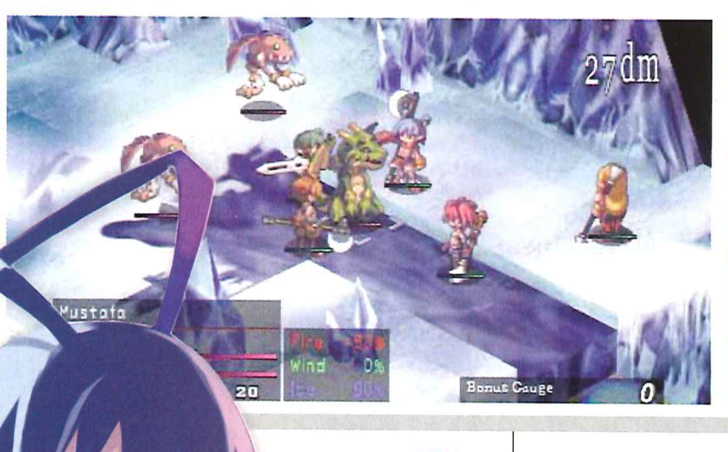
Si realmente odias la estrategia y lo que quieres es apuntar y disparar a toda costa puede, y sólo puede, que no te guste SOCOM. En contadas ocasiones, la posición de la cámara puede llegar a dificultar el movimiento del puntero.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Tactical Strike pone la PSP a 333 Mhz para mostrar unos detallados y muy suaves entornos.	Está doblado al castellano. La ambientación, entre FX y banda sonora, es perfecta.	Su original desarrollo encantará tanto a los aficionados al shooter como a la estrategia.	Nueve extensos niveles y un divertido modo multijugador On-line. No se puede pedir más.	Cuatro usuarios, nueve escenarios y cinco modalidades de juego, ad hoc e infraestructura.	Nunca imaginamos que un cambio tan grande mejoraría así la experiencia de juego de SOCOM.
8,9	8,9	9,1	8,9	9,0	9,1





JUGANDO A SER DIOS. Uno de los puntos más conseguidos del juego es la posibilidad de crear tus propios personajes. Aparte de los ya definidos por la historia que se unirán a tu equipo en algún momento de la trama, desde esta pantalla podrás diseñar al resto de compañeros. Para hacer que sus características sean mejores, tendrás que gastar el maná que hayas conseguido en los combates. A medida que avanza el juego, se irán desbloqueando nuevas clases, aunque todos los personajes que crees comenzarán en el nivel 1, eso sí.





La plétora de personajes a los que irás conociendo no tiene desperdicio.



DISGAEA: AFTERNOON OF DARKNESS

△ El Infierno ○ no volverá ✕ a ser □ el mismo



GÉNERO **ESTRATEGIA/RPG**
COMPAÑÍA **KOEI**
PROGRAMADOR **NIPPON ICHI**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES


ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95€**
disgaeapsp.com


EL DISGAEA original para **PS2** fue el primer título de la por entonces desconocida desarrolladora **Nippon Ichi** en llegar a nuestro país. Pese a no convertirse en un éxito de ventas absoluto, sí que alcanzó la categoría de «juego de culto» en todo el mundo. Ahora, esta adaptación llega a **PSP** con algunas mejoras que lo hacen altamente recomendable para los adeptos a los juegos de estrategia/rol. Y es que, como demostraron en sus siguientes lanzamientos, esta compañía es experta en el género. El eje central del juego son los combates entre tu equipo de personajes y los enemigos, que se desarrollan por turnos en un entorno cerrado y dividido en cuadrículas. La colocación de las unidades, sus movimientos, la manera en la que atacan... todo tendrá que ser tenido en cuenta si pretendes salir victorioso a lo largo de los cientos de enfrentamientos que lo componen.

Entre pelea y pelea podrás ir mejorando el equipamiento, sanando a tus compañeros o creando otros nuevos. Infinidad de posibilidades para un juego complejo (en el buen sentido de la palabra) como pocos, que sabrá atrapar al aficionado al género. También ayuda bastante el peculiar sentido del humor del que hace gala y el arrollador carisma de sus personajes.

la alternativa



FINAL FANTASY TACTICS: T.W.O.T.L. Más rol táctico en este remake del clásico de Square Enix para PSone.

evaluación

No todos los jugadores sabrán disfrutar de él debido a su complejidad y la curva de aprendizaje, pero desde luego, como juego de estrategia/RPG, es de lo mejor que se ha realizado en los últimos años para consola alguna.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,6	8,6	9,0	9,3	8,7	9,0

GRÁFICOS: Diseño anime de lo más logrado, y una buena adaptación a las 16:9 de PSP.

JUGABILIDAD: Cuesta aprender todas sus mecánicas, pero cuando lo hagas, no querrás parar.

MULTIJUGADOR: Dos jugadores podrán competir en divertidas batallas, algo inédito en PS2.


POR **DOC**

TEST



AOF3 fue el primer juego de lucha en 2D con animaciones creadas con técnicas de motion capture.











PS2

ART OF FIGHTING ANTHOLOGY

Los orígenes de un género casi extinto



GÉNERO **BEAT'EM-UP**
COMPAÑÍA **IGNITION**
PROGRAMADOR **SNK PLAYMORE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **53 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **19,95 €**
ignitionent.com/aof/
12+



LA APARICIÓN en los recreativos de *Street Fighter II* creó miles de adeptos y potenció el *beat'em-up* en los salones a un nivel al que ningún otro género llegará jamás.

La eterna batalla entre las compañías **Capcom** y **SNK** les llevaba a mejorar con cada entrega de sus juegos de lucha y ***Art Of Fighting Anthology*** es una auténtica enciclopedia del género, aún estando formado únicamente por tres títulos.

La colección de **SNK** incluye toda la saga *Art Of Fighting*, compuesta por el segundo juego de lucha creado por la desarrolladora nipona (el primero fue *Fatal Fury*), cuyos efectos de *zoom* nos dejaron totalmente boquiabiertos en los 90. Una segunda entrega de impecable factura técnica para «aquellos tiempos», de dificultad endiabladamente alta. Y, por último, *AOF3* que tardó varios años en llegar a los salones tras la segunda edición y cuya principal característica es la representación de las animaciones con técnicas de *motion capture*, algo que no se había hecho nunca con un título bidimensional.

Los tres títulos de la franquicia muestran una original forma de entender el género, con inéditos elementos (la barra de magias, el *zoom*, los ataques superespeciales...) y las conversiones de todos ellos son perfectas.

Si creciste en los recreativos, no te lo puedes perder.

la alternativa



KOF XI. Si prefieres la perfección a los orígenes del género, prueba con la última entrega de KOF.

evaluación

Aquellos que vivieron en los salones recreativos en su adolescencia, disfrutarán con las conversiones perfectas de la saga Art Of Fighting que ha creado SNK. Junto con Fatal Fury y SFII, AOF fue la saga que sentó las bases del género de la lucha. AOF Anthology es una colección indispensable.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,2	8,8	7,9	7,6	7,9

Los tres títulos de la colección poseen coloristas y detallados gráficos 2D.

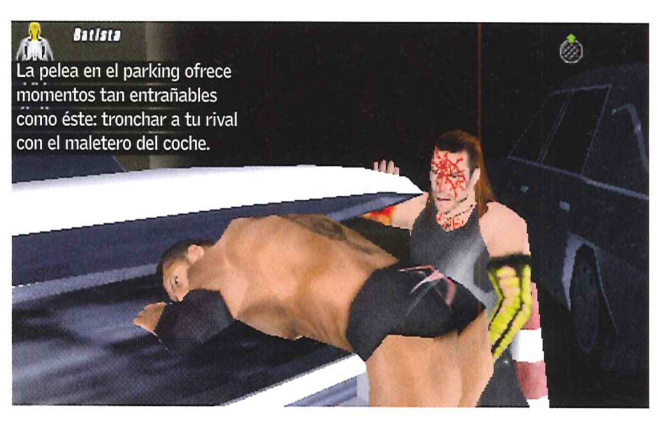
Hay momentos que sufrirás su dificultad, pero la experiencia es impagable.



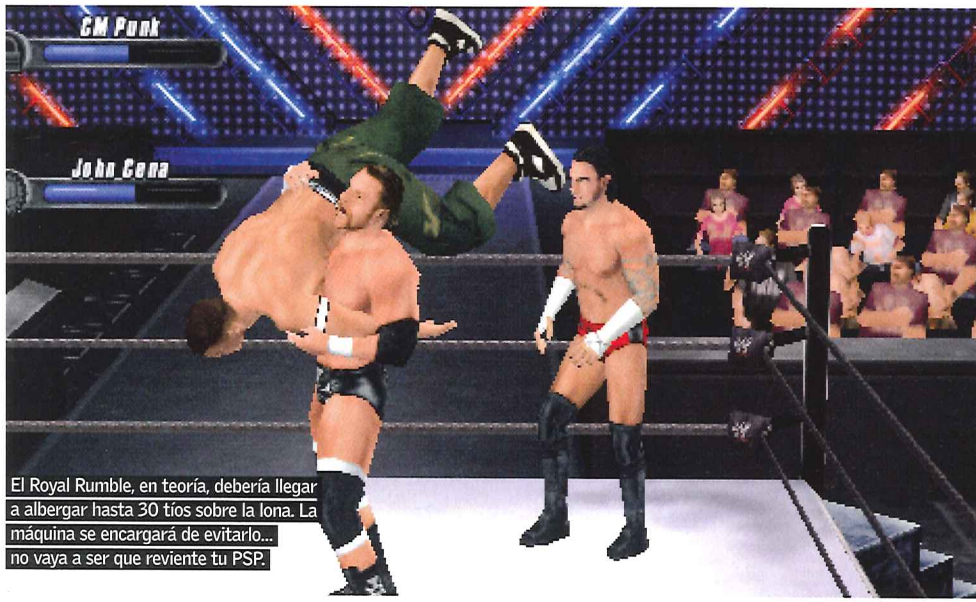




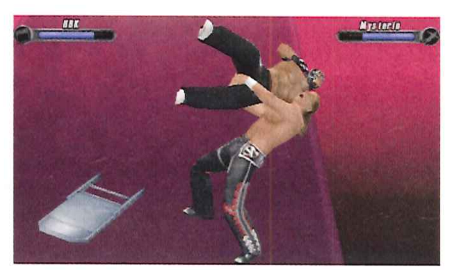
» **Iñigo Montoya.** Crea tu propio luchador. Cuanto más ridículo, mejor.



La pelea en el parking ofrece momentos tan entrañables como éste: tronchar a tu rival con el maletero del coche.



El Royal Rumble, en teoría, debería llegar a albergar hasta 30 tíos sobre la lona. La máquina se encargará de evitarlo... no vaya a ser que reviente tu PSP.



Violencia fuera del ring. La gresca puede extenderse mucho mas allá del cuadrilátero. Agarra una silla y reviéntala sobre tu rival... o mejor aún, hazle una llave vistosa.



PSP

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008

Gañanes sudorosos en formato portátil

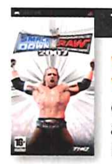
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
COMPAÑÍA **THQ**
PROGRAMADOR **YUKE'S**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES **x4**
ON-LINE **WI-FI**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **720 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **44,95€**
smackdownversusraw.com
16+

Aunque con algo de retraso respecto al resto de versiones, por fin ha llegado a nuestras manos la encarnación portátil de *Smackdown Vs. Raw 2008*, para la que **Yuke's** no se ha privado de nada.

En este UMD podrás encontrar los 59 modos de juego que ofrecen las versiones **PS2** y **PS3** (desde el *Parking Lot Brawl* al *Royal Rumble*). Incluso han añadido el nuevo modo 24/7, en el que encarnarás a tu estrella favorita dentro y fuera del ring. Aumentarás tu popularidad participando en el rodaje de películas, subirás resistencia entrenando e incluso podrás «reventar» los combates de otros luchadores.

Lamentablemente, la ausencia de un segundo *joystick* analógico en **PSP** nos va a impedir disfrutar de la principal mejora que ofrece la versión 2008 en otros sistemas: el *Struggle Submission System*. En **PSP** las llaves se ejecutan combinando R con otros botones, lo que complica el control respecto a **PS2**. Si logras acostumbrarte a ello, tendrás la diversión garantizada, sobre todo, si eres un fanático de este deporte espectáculo que está pegando realmente fuerte en España.

la alternativa



WWE SMACKDOWN VS. RAW 2007. Podrás encontrar la entrega del año pasado a precio de Platinum.

evaluación

No sería lógico comprarse un FIFA si no te gusta el fútbol. Lo mismo sucede con la lucha libre y este WWE 2008. Si no te pierdes un combate de estos mamelucos por TV, este UMD te volverá loco. Pero si no es tu caso, busca otra cosa.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,0	8,0	8,0	8,6	8,3	8,2
Fulanos de gran tamaño, aunque su modelado, en ocasiones, no es para tirar cohetes.		Muy divertido, aunque cuesta hacerse con la combinación de R y otros botones.		Hasta cuatro jugadores simultáneos vía ad hoc. No tiene infraestructura.	











Varios marines con el apoyo de un Predator son imparables si se juega con paciencia y algo de cabeza.



Revientaparedes. Toda cobertura es volatilizable con el arma adecuada. Cuidado dónde escondes a tus muchachos...



Adoradores del Caos. Los enemigos en Squad Command serán Marines del Caos y sus diferentes cachivaches. Ahí es nada.

PSP



GÉNERO **TÁCTICA POR TURNOS**
COMPAÑÍA **THQ**
PROGRAMADOR **REDLYNX**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES

x8
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **320 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
squadcommangame.com
12+

WARHAMMER 40K SQUAD COMMAND

Bolters ultramarines y táctica suavecita



VAYAMOS POR partes: para cualquier fan de toda la vida de *Warhammer 40.000*, este ***Squad Command*** tiene muchas papeletas para reportarle sabrosas horas de juego, pese a sus defectos. Los fans somos así y perdonamos según qué cosas.

El título se articula en torno a quince misiones en las que controlarás a un pequeño pelotón de seis unidades, que progresivamente irán repasando algunos clasicazos del juego de estrategia: ultramarines, diferentes vehículos (*Predators, Dreadnoughts*...), y esas armas gordotas que tanto nos gustan.

La historia se sazona con secuencias animadas bien realizadas, y la mecánica se estructura por turnos. En cada uno podrás mover o atacar con tus muchachos hasta agotar sus puntos de acción. Para disparar se necesita una línea limpia de tiro, así que la cobertura es un elemento esencial. Además, se pueden invertir puntos de acción en mejorar la puntería. Pero el problema básico de ***Squad Command*** es una cámara inoperable, que impide al jugador cosas tan básicas como ver (y apuntar) a un enemigo tras un muro, aunque su marine tenga una perfecta línea de tiro.

la alternativa



FF TACTICS: THE WAR OF THE LIONS. Táctica por turnos con un ambientación radicalmente distinta.





CONFIGURA TU UNIDAD. Aquí no hay puntos de compra de unidades. El número de hombres es fijo y cada uno puede llevar un arma principal y una secundaria, a elegir entre varias opciones según avanza el juego. Así, los exploradores podrán llevar rifles de francotirador o lanzagranadas, por ejemplo.

evaluación

Un buen juego en el que la aproximación táctica y reflexiva a la acción por turnos que presenta es inapelable, con el suficiente buen hacer como para que el fan de Warhammer disfrute, pero con decisiones de diseño incomprensibles.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,9	7,5	7,5	8,0	8,0	7,8
Notable las secuencias animadas. Más funcionales los gráficos de juego.		Bien a pesar de los fallos. El juego engancha, aunque a veces desespere.		Nueve escenarios y 8 jugadores vía wireless o global, con tres tamaños.	

Tendrás que dar con los personajes adecuados para avanzar el modo historia en la dirección deseada.



TONY HAWK'S PROVING GROUND






El veterano de la tabla ofrece más libertad



GÉNERO
DEPORTIVO
COMPAÑÍA
ACTIVISION
DESARROLLADOR
NEVERSOFT
DISTRIBUIDOR
ACTIVISION
JUGADORES
x8
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
www.thpg.es
16+

LA SAGA QUE comenzó la revolución del *skateboard* en su vertiente lúdica, evoluciona con su novena entrega a su manera y fiel a sus principios, siguiendo el estilo *arcade* y fantástico que siempre le ha caracterizado. Y sin dar opción a sus seguidores y detractores a compararlo con el «otro» simulador: *Skate*.

Proving Ground sigue siendo un simulador que pone al límite cualquier ley física existente, cuyo control y jugabilidad se acercan más al género *arcade*, aunque su desarrollo ha evolucionado enormemente con respecto a anteriores entregas de la saga. **Neversoft** ha devuelto a la franquicia el profundo nivel de personalización visual que no pudimos experimentar con la anterior entrega y, además, su original desarrollo te permitirá modificar «sobre la marcha» las habilidades de tu *skater*.

Podrás evolucionar tu skater siguiendo tres diferentes caminos del modo Historia: Carrera, Fanático y Constructor

Activision llevaba algún tiempo buscando el desarrollo no lineal perfecto para su juego de *skate* y, al fin, parece haber dado en el clavo. En ***Proving Ground*** comenzarás como en los demás *Tony Hawk* (*skater* de barrio que se da a conocer...), pero tendrás la oportunidad de avanzar por el modo Historia siguiendo tres caminos y, por tanto, evolucionar a tu *skater* de tres formas diferentes. Por un lado, puedes seguir la evolución «clásica» y convertirte en un *Pro* a medida que mejoras todas tus habilidades y descubres nuevos trucos como el *Nail the Grab* o el *Nail the Manual* (utilizando los dos *sticks* analógicos, al igual que con el *Nail the Trick*). Si no quieres seguir los pasos de un *Pro*, siempre puedes convertirte en un Fanático, aprendiendo trucos como el *Aggro Kick* (una forma de impulsarte a gran velocidad); o directamente formarte como un *Skater* Constructor: podrás modificar cualquier parte del escenario a tu antojo para acomodarlo a tus necesidades (para hacer los trucos más exagerados, claro).

Como de costumbre, y como guiño a los aficionados a los *Tony Hawk's* de toda la vida, **Neversoft** ha repartido máquinas recreativas por varios rincones de las tres ciudades del juego (Filadelfia, Baltimore y Washington), en las que encontrarás los objetivos clásicos: forma la palabra *SKATE*, encuentra el objeto secreto, llega a un determinado número de puntos, etc.

Junto a su modo Historia «variable» y a su larguísimo desarrollo (y por qué no, su alta dificultad), encontrarás los convencionales modos multijugador para alargar aún más la vida útil del título. Ahora, sus posibilidades On-line te permitirán unir en una misma zona a todos los *skaters* y competir en diferentes rondas las distintas modalidades de juego elegidas. El único punto débil que le hemos encontrado a ***Proving Ground*** es que su *engine* 3D es demasiado parecido al de *Project 8*; todo lo demás encantará a los aficionados a la saga.

la alternativa



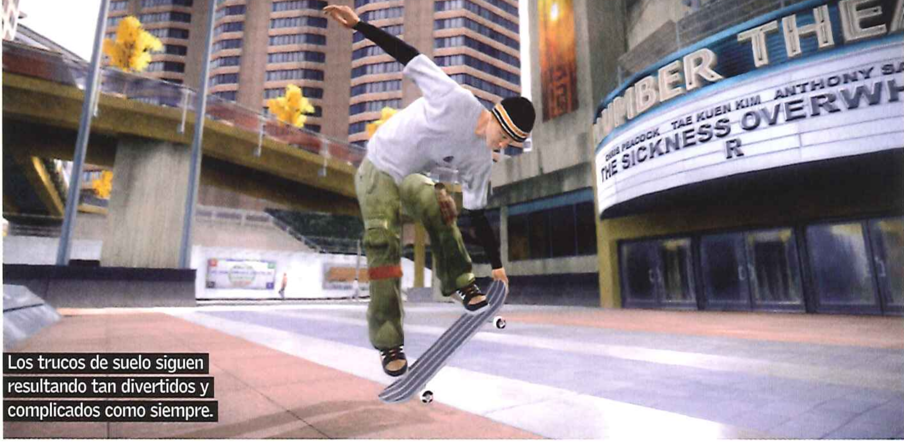
SKATE. Si te has cansado del clásico desarrollo TH y buscas una experiencia más realista, Skate es tu juego.

EVOLUCIÓN. En Proving Ground tendrás la opción de evolucionar a tu personaje de tres formas: podrás seguir el modo Carrera, mejorando tus habilidades; convertirte en un Constructor, con la capacidad de modificar el escenario; o ser un Fanático y patinar de la forma más agresiva.

Si decides convertirte en un skater fanático, tendrás acceso a una buena cantidad de agresivos movimientos.

Consigue nuevos trucos y mejora tus habilidades de Carrera siguiendo el ejemplo de los Pro.





Los trucos de suelo siguen resultando tan divertidos y complicados como siempre.

evaluación



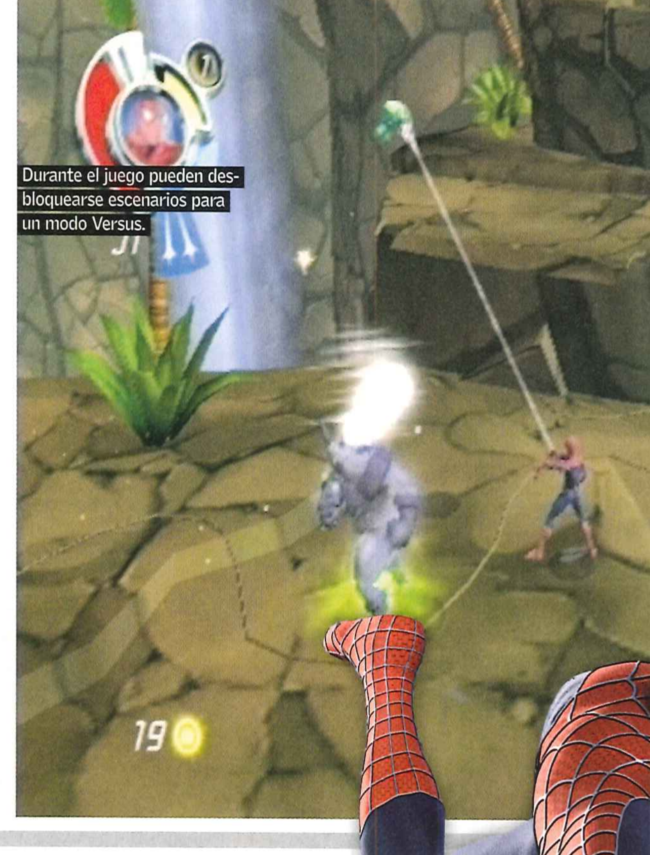
El nuevo modo Historia «variable» y la posibilidad de personalizar las habilidades de tu skater en tiempo real. Su intuitivo y directo modo de juego On-line.



Su motor gráfico es demasiado parecido al de Tony Hawk's Project 8. Si buscas un título de skate realista, te gustará más Skate de EA que Proving Ground.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	HARDWARE	TOTAL
La extensión de terreno jugable es inmensa, pero su engine es muy parecido al de Project 8.	Las voces del juego están dobladas al castellano y su banda sonora es de auténtico lujo.	A los fans de la saga les encantará el nuevo modo Historia y las novedades en su control.	Las ramificaciones del modo Historia y su modo multijugador On-line dan mucho juego.	Crea tu propio Lobby y prepara hasta cinco rondas con los modos de juego que más te gusten.	Tanto su engine 3D, como las posibilidades del Sixaxis se mantienen con respecto a Project 8.	Proving Ground conserva el espíritu de la saga y aporta novedades a su desarrollo.
8,5	8,9	8,6	8,8	8,8	7,9	8,6




Durante el juego pueden desbloquearse escenarios para un modo Versus.

» Facilísimo. Aunque se pueden mejorar habilidades, y algunas están muy bien, el juego es tan fácil que apenas les sacas partido.





PS2





GÉNERO **ACCION**
COMPAÑÍA **ACTIVISION**
PROGRAMADOR **NEXT LEVEL GAMES**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES **x2**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **64 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
spiderman-friend-or-foe.com
7+

la alternativa



MARVEL UA. Sigue siendo insuperable. Ofrece lo mismo que Amigo o Enemigo pero muchísimo mejor.

SPIDER-MAN AMIGO O ENEMIGO

Stan Lee los cría y ellos se juntan

NOS ENCANTAN los videojuegos de superhéroes coleccionables. Es decir, esos juegos basados en nuestros queridos súper de toda la vida en los que, además de arrear guantazos inocuos, vamos desbloqueando secundarios jugables. Y nos encantan porque, sean mejores o peores, siempre encuentran un punto débil en nuestros corazoncitos de lectores irredentos de tebeos: ese puntito nostálgico que nos hace sonreír como bobos y seguir adelante con una mecánica que bien puede estar sobadísima. Éste es el caso, ni más ni menos, de ***Spider-Man Amigo o Enemigo***.

El punto de partida del juego es casi de manual de *crossover*: una noche cualquiera, *Spider-Man* acaba a tortas con algunos de sus enemigos clásicos, como *Doc Ock*, Veneno, el Duende Verde y el Hombre de Arena. Cuando el joven Harry Osborn, en su rol de Nuevo Duende fílmico (porque todos los personajes del juego, aunque no hayan aparecido en las películas, están basados en la reinterpretación visual de ésta), acude en su ayuda, todos son abducidos por unos misteriosos enemigos a excepción de *Spider-Man*, rescatado por el enorme helitransporte de *Shield*. Ahí será donde Nick Furia le explique la situación: varios meteoritos, conteniendo la sustancia simbionte que derivó en Veneno, han caído en diversos puntos del planeta, ha creado nuevos malosos y está controlando a ciertos personajes salidos de la clásica tradición *spidermaniaca*.

Mitología arácnida

La misión de *Spider-Man* será rescatar los distintos pedazos de meteoro y, ya de paso, eliminar la amenaza simbionte. Para ello contará siempre con un compañero, comenzando con el ya casi relegado al olvido Merodeador (sólo los más viejos del lugar lo recordarán, me temo), pero pronto se unirán personajes con los que *Spidey* se irá topando (como la Gata Negra o Puño de Hierro) y también con los enemigos a los que derrotará, los librará del control mental al que están sujetos y admitirá entre sus filas porque los pobres muchachos quieren vengarse.

En general, el juego es un machacabotones con un número aceptable de variantes de *combos* y un pequeño, aunque irrelevante, componente RPG que permite mejorar características de todos los personajes y las habilidades de redes de *Spidey* (que se dividen en tres tipos con varios ataques).

El juego es algo repetitivo, pero ligeramente divertido. Nada nuevo bajo el sol, aunque el fan más acérrimo o más joven podría apreciarlo.

evaluación


Mecánica sobada pero fluida. Hasta doce personajes desbloqueables y jugables en cooperativo. La Gata Negra.


Exageradamente lineal, excesivamente fácil, repetitivo y animaciones poco más que correctas.



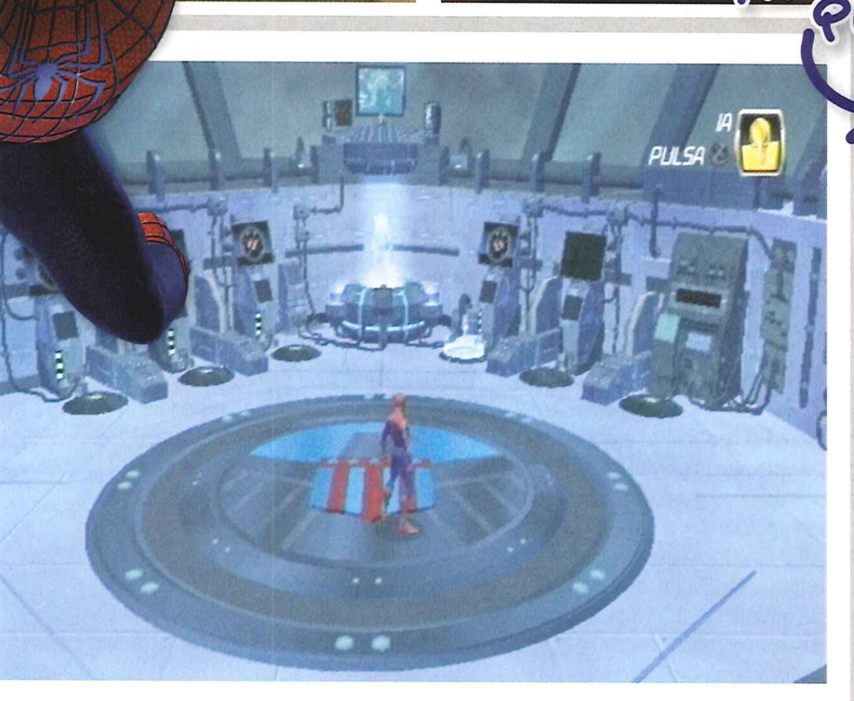












Supera cinco niveles de escenarios cerrados y desbloquea personajes como Puño de Hierro, el Lagarto, el Escorpión o la Gata Negra. Válido para tardes con tu sobrino

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Con algun despunte cartoon, pero muy normalitos por lo general.	El doblaje no es demasiado notable y los comentarios algo repetitivos.	El juego no exige prácticamente nada al jugador. Aún así, tiende a enganchar.	Nada desorbitado, pero los cinco niveles son de una duración aceptable.	Es un juego mediocre, pero con un extraño encanto.
7,0	7,0	6,8	7,0	6,9

TAMBIÉN PARA

PSP

SPIDER-MAN AMIGO O ENEMIGO

Menos amigos y enemigos



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **ACTIVISION**
PROGRAMADOR **ARTIFICIAL MIND AND MOVEMENT**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES **x2**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
spiderman-friend-or-foe.com
7+

LA VERSIÓN para PSP de *Amigo o Enemigo* sorprende por el cambio notable con respecto a la de PS2. La mecánica y duración es diferente, es distinto el sistema de extras, de mejoras, las secuencias... Todo sigue la misma línea, pero en versión simplificada.

Por un lado, el sistema de *combos* se ha modificado: se basa menos en habilidades especiales (*combos* de redes) y se centra más en una configuración con dos botones (ataque rápido y fuerte) más típica. Las secuencias en el helitransporte de *Shield* desaparecen y las opciones entre misiones se toman mediante menús. Hay menos mejoras que obtener (sólo un ataque y una defensa especiales) y también menos personajes que desbloquear (apenas siete). Y, lo que es más importante, la acción es bastante más frenética, pero los niveles mucho más cortos y simples.

evaluación

Si la versión para PS2 tiene algunos atractivos encantadores, pero una mecánica repetitiva y poco exigente con el jugador, estos casi desaparecen en PSP: es básicamente igual, pero en versión reducida.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
6,6	6,8	6,4	6,0	6,5	6,5

La fórmula de Koei no puede ser más sencilla: cambiar los chinos/japoneses de los anteriores Dynasty Warriors por los mechas de Gundam.



DYNASTY WARRIORS: GUNDAM






Multitud de robots para masacrar



GÉNERO
ACCIÓN
COMPAÑÍA
KOEI / BANDAI NAMCO
DESARROLLADOR
KOEI
DISTRIBUIDOR
VIRGIN PLAY
JUGADORES
ON-LINE
NO
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/ INGLÉS
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
www.dynastywarriorsgundam.com
12+

COMO DIRÍA un castizo, **Koei** tiene más moral que el alcoyano. O mucho morro, según se mire. Llevan varios lustros explotando, una y otra vez, la fórmula *Dynasty Warriors*, primero con señores feudales chinos, luego con señores feudales japoneses y hace poco con franceses e ingleses en una recreación algo «sui generis» de la Guerra de los Cien Años. Los nombres cambian, pero el corazón y la mecánica siguen siendo los mismos, como lo demuestra su última ocurrencia: adaptar la mecánica *Dynasty Warriors* al universo *Gundam*. Esta institución japonesa, todo un referente para el género *mecha* (robots, vamos), ya tuvo una encarnación para **PlayStation 3**, de infausto recuerdo. *Gundam: Target In Sight* fue uno de los *Blu-ray* más flojos de todo el catálogo inicial de **PS3**, y sólo podía ofrecer algún tipo de interés para los fanáticos del universo *Gundam*, bastante maltratados en el continente europeo, en lo que a videojuegos se refiere. Ellos serán los que mejor sabrán apreciar el esfuerzo de **Koei** por dotar a ***Dynasty Warriors: Gundam*** la estética de la serie original. De hecho, este *beat'em-up* tiene un *look* setentero (esas patillas, esos cuellos, esos cascos de pelo...) que nos ha enamorado. Y eso que la mecánica es igual de repetitiva que en los anteriores *Dynasty Warriors*. Todo se reduce a conquistar territorios, masacrando cientos, miles de enemigos a base de disparos láser y muchos espadazos (porque los *mechas* de *Gundam*, conocidos como *Assaults Suits*, son pura tecnología futurista, pero siguen tirando de espada). Será puro *frikismo* o por amor a los robots japoneses (sea cual sea su origen: *Mazinger, Macross, Gundam*), pero a un servidor le resulta bastante más apasionante combatir contra hordas de *mechas* setenteros que contra franceses en mallas. Tanto, que uno no era consciente del reloj (ni de los comentarios de sus compañeros alrededor suyo, criticando la monotonía del juego), mientras avanzaba a base de mandobles por escenarios plagados de *mechas* de todo tipo y pelaje.

DW: Gundam supone una oportunidad de oro para los mitómanos de la serie original

Para aumentar, aún más si cabe, la sensación de ser protagonistas de un *anime*, cada vez que des con un líder rival aparecerá una secuencia donde no faltan las bravuconadas y los diálogos pomposamente dramáticos.

Los juegos de *mechas* como éste abundan en su Japón natal, pero a Europa no suelen llegar más que en la maleta de un amigo que ha estado en Akihabara. Por eso, ***Dynasty Warriors: Gundam*** supone una oportunidad de oro para los mitómanos de la serie. Si no es este tu caso, encontrarás decenas de títulos para **PlayStation 3** mucho más interesantes. Y, desde luego, bastante más originales.

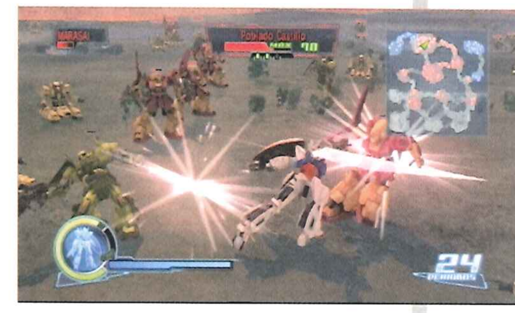
la alternativa

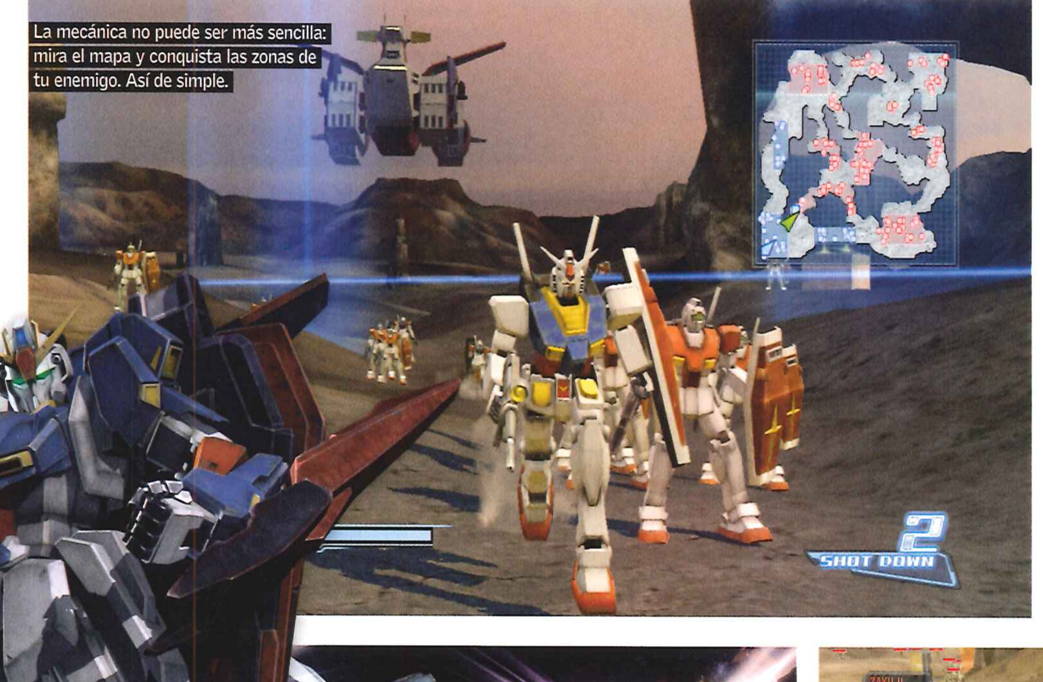


TRANSFORMERS. Otros mechas, de factura americana, protagonizan un juego infinitamente superior.









La mecánica no puede ser más sencilla: mira el mapa y conquista las zonas de tu enemigo. Así de simple.





¡VIVA EL LOOK SETENTERO! No todo va a ser «Dragonboles y Narutos». Los fans de Gundam también tienen derecho a vivir. A ellos van destinados las diferentes galerías de personajes y mechas. Más de uno echará una lagrimita...







Para el improbable caso de que dos fans de Gundam coincidan bajo el mismo techo, el juego incluye un modo para dos jugadores a pantalla partida.

evaluación



Su look inequívocamente setentero: esas patillas, esos cuellos de camisa gigante... esos diálogos que hacen llorar de la risa.



Es idéntico al resto de los Dynasty Warriors: monótono y repetitivo. Si no eres un apasionado de los mechas, te aburrirás.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Tu televisión se llenará de cientos de robots, deliciosamente diseñados al más puro estilo Gundam.	Diálogos desternillantes (como una Space Opera rancia) en inglés. Subtítulos en castellano.	Su mecánica es tan simple y repetitiva, como un mantra, que acaba siendo muy relajante.	Las misiones son muy largas. El principal riesgo es soportar la monotonía de su mecánica.	El modo Online brilla por su ausencia, aunque un juego de este tipo tampoco lo necesita...	Estética de cartoon bien conseguida, aunque no aprovecha ni por asomo el poder de PS3.	Para mitómanos, de la línea dura, del género Mecha. Los demás, mejor buscar otra cosa.
7,9	8,0	7,7	7,9	-	6,0	**7,8**

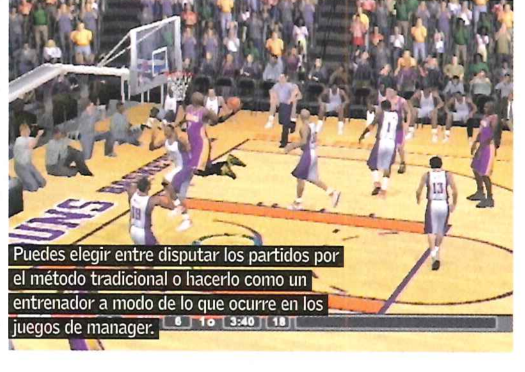


La campaña publicitaria en España está encabezada por Calderón y Garbajosa.





ESPAÑOLES. Navarro no se incluye, a diferencia de PS3, y Gasol aparece sin barba. En cuanto a Sergio Rodríguez es necesario incluirlo entre los jugadores de banquillo, ya que inicialmente aparece fuera de las convocatorias.


Puedes elegir entre disputar los partidos por el método tradicional o hacerlo como un entrenador a modo de lo que ocurre en los juegos de manager.




Tiene la jugabilidad más elevada de los simuladores de baloncesto para PS2.



recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

PS2

NBA 2K8

Sólido pero sin novedades



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **2K SPORTS**
PROGRAMADOR **VISUAL CONCEPTS**
DISTRIBUIDOR **TAKE2**
JUGADORES **x4**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **800 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
2ksports.com



LA VERSIÓN de *NBA 2K8* para **PS2** no incluye prácticamente diferencias con respecto a su antecesor. No existen novedades reseñables ni en el sistema de control, ni en la inteligencia artificial que determina el comportamiento de los jugadores. Y conserva intacta la impresionante jugabilidad que, sin duda, es la más elevada dentro de los simuladores de baloncesto para **PS2**. Gráficamente mantiene el mismo entorno de *NBA 2K7*, prueba de ello es que Gasol sigue sin barba. Además, las plantillas han sido menos actualizadas que en la entrega para **PS3**, a pesar de que el videojuego llega al mercado más tarde. Como ejemplo, se puede mencionar que Navarro no aparece en las filas de *Memphis*, aunque sí se incluyen otros fichajes como el de Garnett por los *Celtics*.

Ante la falta de novedades, tanto en la jugabilidad como en el apartado gráfico, se esperaba alguna opción inédita. Sin embargo, no hay rastro de los concursos de mates y de triples incorporados en **PlayStation 3** y tampoco se incluye ningún modo nuevo al estilo del 24/7. Tan sólo mencionar el denominado *Hoop Cast* que permite dirigir los partidos en tiempo real como un entrenador, emulando a los juegos de *manager*. Por tanto, *NBA 2K8* para **PlayStation 2** sigue siendo el videojuego más jugable dentro de los simuladores de baloncesto, aunque con pocos alicientes para los que ya cuenten con la anterior versión a pesar de su reducido precio.

la alternativa



NBA LIVE 08. Aunque es claramente inferior en jugabilidad, tiene el aliciente de las selecciones FIBA.

evaluación

El programa es casi idéntico al de la temporada anterior, sin incluir los nuevos modos de la versión para PS3. Las novedades se centran en la actualización de plantillas, aunque mantiene intacta la jugabilidad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,8	8,0	9,2	8,5	8,6

Este apartado destaca por el detalle en la reproducción de los jugadores y por los magníficos movimientos.

Las opciones son similares a las de la anterior versión, incluyendo un completo modo On-line y el modo Asociación.



7+
www.pegi.info
BRAVIA SONY
Siente la alta definición de tus juegos en Blu-Ray con Sony Bravia
UN MUNDO MARAVILLOSO.
Haz realidad el alucinante universo de Ratchet & Clank con el poder de PlayStation3
RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA LOS DIENTES
INSOMNIAC GAMES
RATCHETANDCLANK.COM
This is living
PLAYSTATION 3

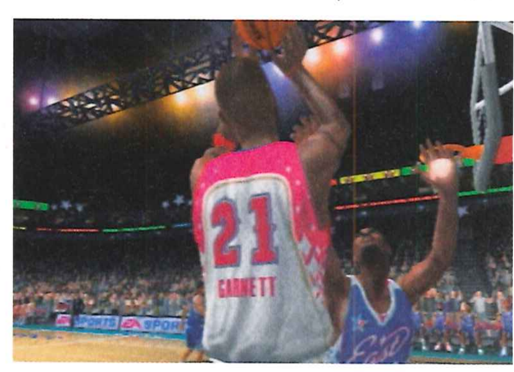

Para aumentar la presión defensiva puedes pulsar L3.



Zonas de tiro. Esta opción permite identificar, mediante un código de colores, las zonas desde las que cada jugador tiene una mayor efectividad. Para conseguir más realismo, han utilizado las estadísticas de la temporada 06/07.









NBA LIVE 08

La FIBA despide a NBA Live en PS2







GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **EA SPORTS**
PROGRAMADOR **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES **x5**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **1.007 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,99 €**
nbalive08.com
3+

AL MARGEN del flojo y precipitado debut de *NBA Live* en **PS2**, la saga ha sido uno de los referentes dentro de los juegos deportivos desde hace 8 años. En todo este periodo, la versión de 2004 supuso un hito histórico gracias a la presencia de la selección española. Sin embargo, se trató de un hecho aislado ya que desde entonces la única protagonista ha sido la NBA. Cuatro años después, y coincidiendo con lo que probablemente sea la despedida de la consola, el juego cuenta con jugadores reales (tomados del mundial de Japón de 2006) y con ocho selecciones FIBA, los cuales sólo pueden enfrentarse a los equipos de la NBA en partidos amistosos. Por lo que respecta a la jugabilidad, las dos últimas entregas se centraron en una serie de tipologías (tirador, taponador, jugón...) que permitían diferenciar el juego de las grandes estrellas. Sin embargo, la nueva versión rompe con esta tendencia, eliminando dichas tipologías en busca de un control más tradicional. Así, las novedades se centran en la utilización del *pad* analógico derecho para realizar movimientos especiales, la posibilidad de identificar las zonas de mayor efectividad en el tiro de cada jugador pulsando L3 y se ha incorporado la posibilidad de aumentar la presión en defensa, con el objetivo de robar más balones al contrario.

la alternativa



NBA 2K8. Aunque no incluya selecciones FIBA, la jugabilidad de NBA 2K8 es muy superior.





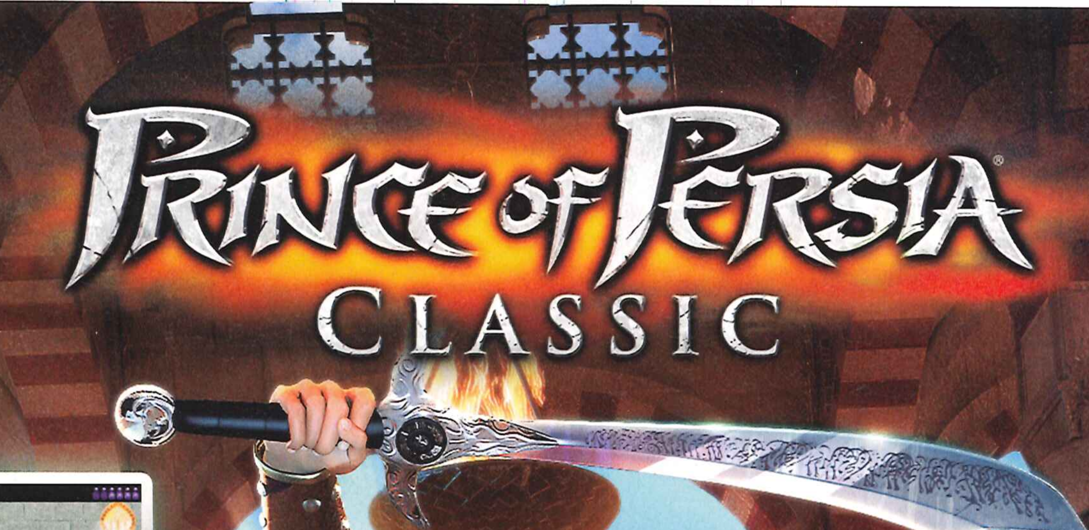
evaluación

La presencia de las selecciones FIBA es prácticamente el único y mayor aliciente de esta entrega, ya que Electronic Arts ha vuelto a un sistema de control más tradicional y los movimientos de los jugadores son muy bruscos, haciendo que la jugabilidad disminuya.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
7,9	9,0	8,5	8,5	8,2

La brusquedad en los movimientos no compensa la realista reproducción física.

Las novedades incluidas no consiguen competir con las de su gran rival.



Prince of Persia
Classic



MAPA



MAPA



¡MÁS JUEGOS!



DogZ



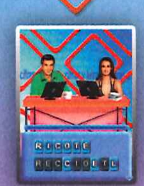
Más Reto Mental





CSI: Miami
EL JUEGO MÓVIL





cifras y letras



Telefónica



movistar
Descárgatelo en tu móvil
Envía PRINCE al 404
o entra
en emoción > juegos > novedades



Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€. Coste de navegación emoción 0,50€ por sesión de 10 minutos. Imp. ind. no inc. Envío y recepción al 404 gratuito.

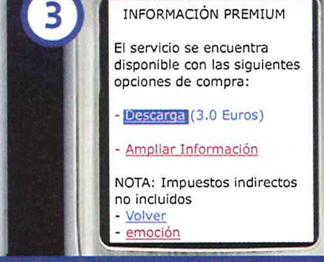




start



1
Buscar
Powered by Google
Más Reto Mental
AHORA EN EMOCIÓN
DIVIÉRTETE
Música y Tonos
Los mejores Tonos
Juegos
2
movistar
juegos
Buscar
Busca tu juego
NITROSTREET RACING
AHORA EN JUEGOS
CSI Miami
Cifras y letras
Opciones
Atrás
¡Bájate éste y otros juegos de manera fácil y segura!



3
INFORMACIÓN PREMIUM
El servicio se encuentra disponible con las siguientes opciones de compra:
- Descarga (3.0 Euros)
- Ampliar Información
NOTA: Impuestos indirectos no incluidos
- Volver
- emoción



4
Instalador
Gracias por tu compra
Shrek Tercero
Descargar
Instalación
Cancelar



Más juegos en
gameloft
www.gameloft.com

PS3 PS2

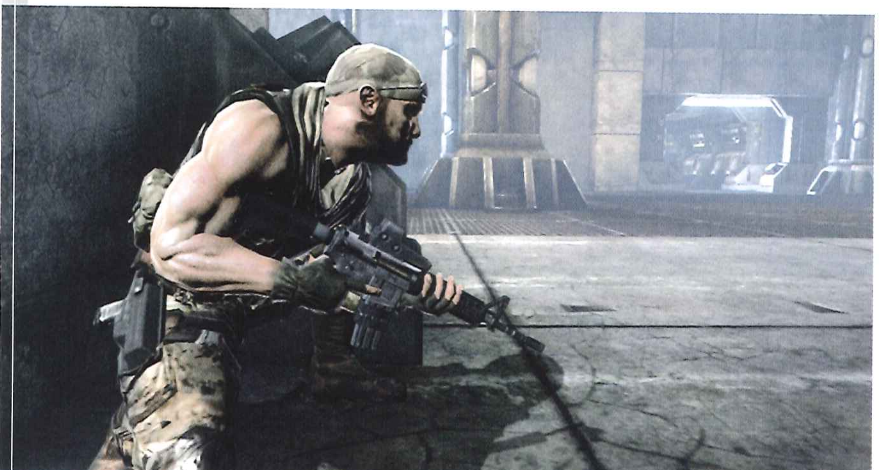
VERSIÓN BETA

Próximamente en tu consola

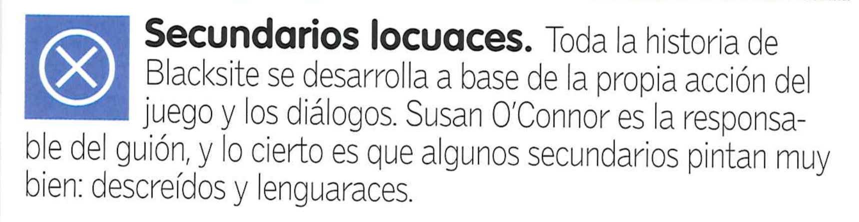
BLACKSITE

PS3

CUANDO LOS EXPERIMENTOS EN LA SOMBRA SALEN MAL, MUY MAL







Secundarios locuaces. Toda la historia de Blacksite se desarrolla a base de la propia acción del juego y los diálogos. Susan O'Connor es la responsable del guión, y lo cierto es que algunos secundarios pintan muy bien: descreídos y lenguaraces.





Algunos enemigos son condenadamente grandes. Bien por Midway.



Dispara y destruye. Blacksite se basa en el motor Unreal Engine 3.0, una elección que ha dado, visto lo visto, agradables resultados. Visualmente el juego resulta espectacular y, una vez metidos en faena, comprobamos que gran parte del escenario es destruible. Algo que afecta directamente al gameplay, ya que en muchas ocasiones tu cobertura acabará hecha añicos bajo el fuego enemigo.



Toda la producción recuerda a una película de acción militar: los diálogos, la estructura, los fundidos...



PRIMERA IMPRESIÓN



STAN BY

La historia parece atractiva y, para variar, comprometida. La mecánica tiene sus aciertos, pero no sabemos si realmente estará a la altura de lo esperado.

A LA VENTA EN marzo

La historia que cuenta *Blacksite*, entre tiros y granadazos, se basa en una premisa muy sencilla: si juegas con tu propia gente, las cosas pueden acabar muy mal. Y hasta aquí podemos leer, de momento. Lo que sí parece más que seguro, a la vista de una *beta* muy terminadita, es que la pieza de acción «militaroide» y ciencia-ficción política que **Midway** está a punto de lanzar al mercado promete un viaje movidito, con mensaje y con claras influencias fílmicas. Por lo demás, ¿será tan novedoso como iba pareciendo estos meses anteriores?

Aún es demasiado pronto para emitir juicios definitivos, pero ***Blacksite*** parece tener unos cuantos puntos a su favor. La mecánica del juego es básicamente la de un *shooter* con ramalazos tácticos. El jugador encarna a Aeran Pierce, un soldado de los *Delta Force* al mando de una pequeña unidad, con lo que siempre tendrá a dos o tres compañeros a su cargo. Lo interesante está en que se les puede dar órdenes sencillas a través de un simple botón: apuntando a un enemigo entenderán que ése es su objetivo y si les señalas un elemento del escenario, buscarán cobertura. Como puede adivinarse, las maniobras de flanqueo o de fuego de supresión están a la orden del día.

Además, su rendimiento depende directamente de lo bien que lo haga el jugador. Los disparos a la cabeza, por ejemplo, suben bastante la moral de la tropa, y su precisión y resistencia también lo harán. Tendrás que esperar al código final, no obstante, para comprobar hasta dónde llega esta faceta de ***Blacksite***. Aunque de momento se nos antoja demasiado convencional.

El juego también contempla misiones a bordo de vehículos. Así, hemos podido pilotar un vehículo todoterreno armado con una simpática ametralladora para abrirnos camino. Y también existen fases a bordo de un helicóptero e, incluso, a pie pero con apoyo aéreo.

Desde Irak con amor

Finalmente, uno de los aspectos más atractivos es la ambientación: la acción comienza en Irak, donde la unidad de Pierce descubre una serie de experimentos oscuros que desembocan en tragedia. Años más tarde, algo extraño ocurre en Nevada, cuyo epicentro parece ser la pequeña población de Rachel y una base secreta norteamericana.

Visto lo visto, **Midway** ha echado agallas al tratar directamente ciertos temas muy peliagudos de la actualidad, llamando a los sitios por su nombre. Siempre, eso sí, a través de un filtro de «conspiranoia» *sci-fi* que aporta un tono un tanto espeluznante. ¿Será suficiente?

COMPAÑÍA **MIDWAY** | DESARROLLADOR **MIDWAY AUSTIN** | DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY** | GÉNERO **ACCIÓN PRIMERA PERSONA** | JUGADORES **x16** | blacksitegame.com



claves

1 Desde Irak a Nevada ábrete paso a tiros, culatazos o empleando las granadas con habilidad. Cuanto mejor lo hagas, más eficiente será tu unidad, a la que podrás ir dando órdenes.



2 Algo huele a podrido en Nevada. Misteriosos alienígenas han aparecido de quién sabe donde, así como un misterioso ejército de... ¡¿de dónde demonios han salido esos soldados?!



VERSIÓN BETA


La puntería de Graves es el contrapeso perfecto a la agresividad de Lang.




Pareja Letal. Cada uno de los dos protagonistas posee su propio arsenal de armas, acorde a sus habilidades.


África. El argumento de Conflict: Denied Ops llevará al jugador hasta este continente, donde deberá seguir la pista al tráfico ilegal de armas nucleares.


Infiltraciones. Pertenecer a una fuerza especial te obligará a realizar misiones sin apoyo. Si ser miembro de la CIA ya induce a eso, ser clandestino aún más.

CONFLICT: DENIED OPS

EL REALISMO BÉLICO DE LA SAGA DE PIVOTAL DA EL SALTO A LA NUEVA GENERACIÓN


PS3

COMPAÑÍA **EIDOS**
DESARROLLADOR **PIVOTAL STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
GÉNERO **SHOOTER**
JUGADORES
x8
www.conflict.com

Si una saga llega hasta su quinta entrega sin despeinarse es porque tiene alma propia. En el caso de *Conflict*, su gran aliciente es la búsqueda constante del realismo en la batalla, muy por encima de grandes espectáculos visuales o guiones épicos.

En ***Denied Ops*** encarnarás a Graves y Lang, una pareja perteneciente a un comando paramilitar de la CIA especializado en incursiones clandestinas, las cuales te llevarán por todo el globo terráqueo: desde Venezuela a África, pasando por el polo. Tal y como es de esperar, los dos avatares (entre los cuales podrás alternar en todo momento) se complementan el uno al otro de manera notable.

Lang es el típico soldado impulsivo y malhablado, mientras que Graves es un experimentado francotirador de cabeza fría. Lo cierto es que la propuesta del doble protagonista no es nueva (sin ir más lejos, ahí está el reciente *Kane & Lynch*), pero en el caso de ***Conflict: Denied Ops*** la idea viene reforzada por su importante componente táctico. El arsenal de armas de uno y otro será diferente desde el principio, pero a medida que el juego avanza se agudizarán sus diferencias en el control, por lo que tendrás que aprender a manejar sus bondades y conocer sus flaquezas, como si de piezas de ajedrez se tratase. Aparte, por supuesto, de hacer del modo cooperativo uno de los puntos fuertes del juego.

El motor gráfico de este ***Conflict*** no es ninguna revolución, pero es bastante fluido. Por otro lado, la posibilidad de destruir elementos del escenario llega a unos niveles nunca vistos hasta ahora. Un detalle que, si bien no es crucial, otorga a ***Conflict: Denied Ops*** algo importante con lo que diferenciarse del resto de *shooters*. No será ninguna obra maestra, pero sin duda alguna consigue el objetivo de parecer realista.

PRIMERA IMPRESIÓN



DR. FLEM
Un shooter táctico, con control sólido y diseño realista. No será el mejor del género, pero será un título decente.

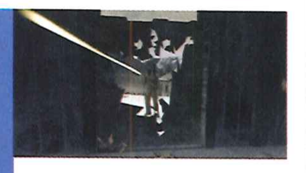

A LA VENTA EN febrero

claves

1 La coordinación entre los dos protagonistas es el objetivo principal del juego. No sólo ya a nivel táctico, sino también a la hora de curarse en caso de caer bajo el fuego enemigo.



2 La destrucción de los escenarios es uno de los puntos fuertes del motor de Conflict. Desde los clásicos barriles y bombonas hasta paredes o barricadas, todo vuela por los aires.











Todos los personajes podrán invocar un solo Persona a excepción del protagonista, que podrá controlar a varios.



Habilidades sociales. Para potenciar tu capacidad de invocación, es indispensable que cultives las habilidades sociales.

Batallas. Aunque las batallas se desarrollan de forma similar a otros RPG, la capacidad de invocación de Persona marcará la diferencia en este apartado.

SHIN MEGAMI TENSEI *PERSONA 3*



PS2

EL SPIN-OFF DE ATLUS DEBUTA EN PS2 Y APORTA INTERESANTES NOVEDADES AL GÉNERO RPG

COMPAÑÍA **KOEI**
DESARROLLADOR **ATLUS**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
GÉNERO **RPG**
JUGADORES

www.atlus.com/persona3

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC
Como buen fan de la saga, ya he quedado prendado de su genial argumento. Técnicamente no es muy espectacular.

Si hace unos meses quedábamos sorprendidos por la llegada a España de *Shin Megami Tensei: Devil Summoner*, ahora es el conocido *spin-off* de la saga *Megaten*, *Persona*, el que nos sorprende con su aparición en el mercado europeo, un año después de estrenarse en Japón como la primera edición de la franquicia creada para **PlayStation 2**. Al igual que en las anteriores entregas de *Persona*, que no llegaron a nuestro país, el argumento de esta nueva versión de **Atlus** gira en torno a un pequeño grupo de estudiantes, capaces de invocar grandes seres, ocultos en su mente, y de ver una realidad alternativa que los demás nunca llegarán a conocer.

El argumento de ***Persona 3*** te pondrá al frente del mencionado grupo, en su lucha por adentrarse todas las noches en la «Hora Oscura» con el objetivo de acabar con unos seres denominados, Sombras, salvando así el mundo.

Persona 3 es un *RPG* al más puro «estilo japonés», bastante similar a anteriores entregas y con una mejora gráfica muy notable, pero con algún que otro original detalle. Por ejemplo, para potenciar la capacidad de invocar *Personas* tendrás que aumentar tus habilidades sociales. Para ello, será indispensable comportarse correctamente en clase, ayudar a los compañeros... Se podría decir que ***Shin Megami Tensei Persona 3*** añade un componente de «simulador de citas» (como aquel *Forever With You* de **Konami**) al género *RPG* de toda la vida.

Técnicamente no es muy brillante, pero su original desarrollo y genial argumento te engancharán hasta completar el juego.



claves

1 Al igual que en la primera entrega, Igor te enseñará a controlar tu capacidad de invocar Personas desde la «Velvet Room». Eso sí, en Persona 3 no aparece tocando el piano...



2 Jack Frost, viejo conocido del universo Shin Megami Tensei, no podía faltar a la cita. Al igual que en otros capítulos de la saga, podrás invocarlo como un Persona más, si lo encuentras, claro.



VERSIÓN BETA



En batalla será vital actuar con rapidez y tener muchos reflejos frente a los cambios resultantes de cada choque.





ARMAS LETALES.
En esta edición tendrán gran importancia las nuevas armas con las que podrás dotar a los ejércitos. Como puedes ver en la imagen, nada mejor para ablandar una defensa que una catapulta arrojando fuego sin cesar.





Los combos y ataques especiales pueden sacarte de más de un apuro... Por eso resulta fundamental saber dosificarlos.

DYNASTY WARRIORS 6



PS3

NUNCA UNA GUERRA TUVO TANTOS HOMBRES DISPUESTOS A ENTRAR EN BATALLA

COMPAÑÍA **VIRGIN PLAY**
DESARROLLADOR **KOEI**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
GÉNERO **ACCIÓN /ESTRATEGIA**
JUGADORES
x4
www.virginplay.es

Dicen que en cuestión de gustos y opiniones hay cabida para todo. Y dicen, también, que todas terminan por ser igualmente válidas y respetables. Sin embargo, los números no tienen tanta suerte. Los números son una ciencia exacta y no hay nada que opinar. Así que, cuando dicen que la saga *Dynasty Warriors* ha vendido ya más 15 millones de unidades, a uno sólo le queda la opción de rendirse ante la evidencia de estar ante un auténtico clásico de la acción y la estrategia. ¿Qué sorpresas nos ofrecerá esta sexta entrega? Pues, para empezar, sus programadores han apostado por exprimir al máximo las extraordinarias posibilidades gráficas de **PS3** y han mejorado considerablemente la animación de los personajes mediante la captura de movimientos de los mejores especialistas en artes marciales. También se ha cuidado al máximo todo lo referente a la ambientación, la indumentaria y se han incorporado nuevos ataques *combo*, así como un montón de espectaculares armas.

Pero si algo va a sorprender gratamente a los aficionados al juego de **Koei** va a ser el gran salto que ha dado la inteligencia artificial en *Dynasty Warriors 6*. En cada enfrentamiento serás sorprendido por la capacidad de reacción de la CPU a tus diferentes acciones; además, la IA también posee sus propios reflejos para responder a las situaciones con el fin de poner constantemente a prueba tus habilidades. La acción es total y envolvente, un espectáculo que te obligará a dar lo mejor de ti en cada batalla. Pese a ser más numerosos los comandos, las órdenes y controles son muy efectivos y sencillos de manejar, por lo que podrás responder al instante y practicar impresionantes *combos*.

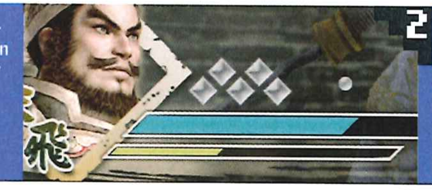
PRIMERA IMPRESIÓN

DE LÚCAR
De todos los Dynasty Warriors que he tenido oportunidad de ver, éste es, de lejos, el que más me ha impresionado. Promete mucho.

A LA VENTA EN **marzo**

claves

1 Las barras indicadoras muestran el nivel de vida y también el de los ataques especiales y combos. La vida se puede recuperar con diversos ítems, pero la barra de magia sólo derrotando enemigos.



2 Además de servir para orientarte, con el mapa de la parte superior derecha de la pantalla, podrás saber en tiempo real cómo evoluciona la batalla en sus diferentes frentes.



NOVEDADES













TRAENOS LOS JUEGOS CON LOS QUE YA NO JUEGAS Y PODRÁS DISFRUTAR DE ESTAS NOVEDADES POR SÓLO 1€



PS3 + UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE



PS3 + WWE SMACKDOWN VS RAW 2008

Exclusiva GAME — ahorra 30€ — por sólo 429,95€

PS3 + PIRATAS DEL CARIBE 3

ahorra 30€



Exclusiva GAME

por sólo 439,95€

PS3 + ASSASSIN'S CREED

NUEVAS TIENDAS

C.C. Ciudad de Ayamonte
Avda. de la Constitución, s/n
Ayamonte (Huelva)

C.C. Carrefour El Alisal
C/ Joaquín Rodrigo, 2
Santander

C.C. La Marina
Avda. País Valenciano, s/n
Finestrat (Valencia)

C.C. A Barca
Avda. Domingo Fontán, 2
Polo (Pontevedra)

A CORUÑA
A Coruña — C.C. 4 Caminos
Ferrol — C.C. Odeón
S. de Compostela — C.C. Área Central

ALBACETE
Albacete — C.C. Albacenter; C.C. Imaginalia

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz — C/ Adriano VI, 4; C.C Boulevard de Vitoria; C.C. Gorbeia

ALICANTE
Alicante — C.C. Plaza Mar 2
Orihuela — C.C. Ociopía

ALMERÍA
Almería — Av. de La Estación, 14
Almería — C.C. Mediterráneo
El Ejido — C.C. El Copo
Roquetas de Mar — C.C. Gran Plaza

ASTURIAS
El Entrego — C.C. Alcampo Valle Nalón
Gijón — C.C. Los Fresnos; C.C. Alcampo Roces
Lugones — Lugones-Azabache
Oviedo — C.C. Los Prados; C.C. Parque Principado
Trasona — C.C. ParqueAstur

ÁVILA
Ávila — C.C. El Bulevar

BADAJOZ
Badajoz — C.C. Conquistadores

BALEARES
P. de Mallorca — C.C. Porto Pi Centro; C.C. Palma - Inca
C. D´Enrabassa — C.C. Carrefour Palma II
Ibiza — C/ Vía Púnica, n°5

BARCELONA
Barcelona — C.C. Barcelona-Glories; C.C. La Maquinista; C/ Pau Claris, n°97; C/ Sants, n°17; C.C. Diagonal Mar; C.C. Maremagnum
Badalona — C.C. Montigalá
Barberá del Vallés — C.C. Baricentro (1); C.C. Baricentro (2)
C. LLobregat — C.C. LLobregat Centre
Gavà — C.C. Barnasud
H. De Llobregat — C.C. Gran Vía 2; C.C. La Farga
Sant Adrià de Besòs — C.C. Sant Adrià
Sant Boi De Llobregat — C.C. Sant Boi
Sant Cugat del Valles — C.C. Sant Cugat
Tarrasa — C.C. Carrefour Tarrasa

BURGOS
Burgos — C.C. Camino de la Plata; C.C. El Mirador

CÁCERES
Cáceres — C.C. Ruta de la Plata

CÁDIZ
J. de la Frontera — C.C. Área Sur; C.C. Carrefour Jerez
La Linea De La C. — C.C. Gran Sur
San Fernando — C.C. Bahía Sur
San Lucar de B. — C.C. Doñana

CANTABRIA
Maliaño — C.C. Valle Real
Santander — C.C. Peñacastillo-El Empalme

CASTELLÓN
Castellón — C.C. Salera

CIUDAD REAL
Ciudad Real — C.C. El Parque-Eroski

CÓRDOBA
Córdoba — C.C. Zoco; C.C. La Sierra; C.C. Córdoba Arcángel

CUENCA
Cuenca — C.C. El Mirador

GIRONA
Girona — C/ Emili Grahit, 67
Figueres — C/ Morería, 10
Salt — C.C. Espai Gironés

GRANADA
Granada — C/ Recogidas, 39
Motril — C/ Nueva, 44

GUADALAJARA
Guadalajara — C.C. Ferial Plaza

GUIPUZCOA
San Sebastián — Av. Isabel II, 23; C.C. Garbera
Usurbil — C.C. Urbil
Irún — C/ Luis Mariano, 7

HUELVA
Huelva — C/ Tres de Agosto, 4

JAÉN
Jaén — C.C. La Loma

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas — C.C. La Ballena; P° de Chil, 309; C.C. 7 Palmas; C.C. Alcampo Telde; C.C. El Muelle
Fuerteventura — C.C. Las Rotondas; C.C. Atlántico
Lanzarote — C/ Cl. Valls de la Torre, 3
Vecindario — C.C. Atlántico

LA RIOJA
Logroño — C.C. Parque Rioja; C.C. Berceo

LEÓN
León — Av. República Argentina, 25; C.C. Espacio León
Ponferrada — C.C. El Rosal

LÉRIDA
Lérida — C/ Major, 68

LUGO
Lugo — C.C. As Termas

MADRID
Madrid — C/ Preciados, 34; P° Santa María de la Cabeza, 1; C.C. Vaguada (1); C.C. Vaguada 2); C.C. Las Rosas; C.C. Príncipe Pío; C.C. Plaza Aluche; C.C Madrid Sur; C.C Plenilunio; C.C. Alcampo Moratalaz
Alcalá de Henares — C.C. La Dehesa; C/ Libreros, 17
Alcobendas — C.C. La Vega; C.C. Carrefour Alcobendas; C.C. La Gran Manzana; C.C. Parque Oeste-Alcampo; C.C. Moraleja Green
Arroyomolinos — C.C. Xanadú (1); C.C. Xanadú (2)
Col. Viejo — C.C. El Ventanal de la Sierra
Fuenlabrada — C.C. La Estación; C.C. Loranca
Getafe — C.C. Nassica; C.C. Bulevar Getafe; C.C. Getafe III
Las Rozas — C.C. Burgocentro II; C.C. Avenida M-40; C.C. Parquesur
Mostoles — C.C. Carrefour Móstoles
Pinto — C.C. Plaza Éboli
Rivas Vaciamadrid — C.C. Parque Rivas; C.C. Rivas Futura
S. S. de los Reyes — C.C. Plaza Norte 2
Tres Cantos — C.C. Ciudad Tres Cantos
Torrejón de A. — C.C. Parque Corredor(1); C.C. Parque Corredor(2)
Torrelodones — C.C. Espacio Torrelodones
Villalba — C.C. Planetocio; C.C. Los Valles

MÁLAGA
Málaga — C.C. Carrefour AlamedaII; C.C. Carrefour Los Patios; C/ Almansa, 14; C.C. Vialia Estación De Málaga; C.C. Plaza Mayor; C.C. Larios; C.C. La Rosaleda
Antequera — C.C. La Verónica
Fuengirola — Av. Jesús Santos Rein; C.C. Miramar
Marbella — C.C. La Cañada
Torremolinos — C.C. El Pinillo
Vélez-Málaga — C.C. El Ingenio

MURCIA
Murcia — C.C. Thader; C.C. Las Atalayas; C.C. Nueva Condomina
Cartagena — C/ A. de San Antón, 20; C.C. Espacio Mediterraneo
Molina De Segura — C.C. Vega Plaza
San Javier — C.C. Dos Mares

NAVARRA
Huarte — C.C. Itaroa
Pamplona — C/ Pintor Asarta, 7

PALENCIA
Palencia — C.C. Las Huertas

PONTEVEDRA
Pontevedra — Avda. de Vigo, 1
Vigo — C/ Elduayen, 8; C.C. Travesía 202; C.C. Gran Vía

SALAMANCA
Salamanca — C/ Toro, 84
Sta. M. del Tormes — C.C. Tormes

SANTA CRUZ DE TENERIFE
La Orotava — C.C. La Villa 2
Sta. Cruz de Tenerife — C.C. Meridiano

SEGOVIA
Segovia — C.C. Luz Castilla

SEVILLA
Sevilla — C.C. Los Arcos; C.C. Plaza de Armas; C.C. Carrefour Macarena
Alcalá de Guadaira — C.C. Los Alcores
Camas — C.C. Aljarafe
Castilleja Cuesta — C.C. Aire Sur
Mairena del Aljarafe — C.C. Metromar

SORIA
Golmayo — C.C. Camaretas

TOLEDO
Talavera — C.C. Azul
Toledo — C.C. Luz del Tajo; C.C. Zoco Europa

VALENCIA
Valencia — C/ Pintor Benedito, 5; C.C. El Saler; C.C. Nuevo Centro
Aldaia — C.C. Bonaire
Carcaixent — C.C. Ribera del Xuquer
Gandía — C.C. La Vital
Xirivella — C.C. Gran Turia

VALLADOLID
Valladolid — C.C. Avenida; C.C. Vallsur

VIZCAYA
C.C. Eroski Abadiño
Bilbao — Pza. Arrikibar, 4; C.C. Zubiarte
Barakaldo — C.C. Max Center (1); C.C. Max Center (2)
Leioa — C.C. Artea

ZARAGOZA
Zaragoza — C/ Cádiz, 14; C.C. Augusta; C.C. Gran Casa; C.C. Alcampo Los Enlaces
Utebo — C.C. Alcampo Utebo

Consigue **Crash** Lucha de Titanes por sólo 15€+ con la compra de cualquier PSP ó Pack PSP.

ahorra 20€ — **PSP SLIM AMARILLA + LOS SIMPSON EL VIDEOJUEGO** — por sólo 199,95€
Promoción limitada 1.200 uds.

PSP SLIM NEGRA — por sólo 169,95€







Promociones Exclusivas

FINAL FANTASY XII + FINAL FANTASY XI STARTER PACK PC



Promoción limitada 1.000 uds.

RATCHET & CLANK + CHUBASQUERO

GRATIS

Promoción limitada 3.000 uds.

VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR + TARJETA MEMORY STICK 1 GB

por sólo 42,95€ — ahorra 20€

Promoción limitada 2.500 uds.

LLÉVATE POR SÓLO 10€ UNA PELÍCULA BLU-RAY DE SONY PICTURES*

* SI NOS VENDES 2 JUEGOS USADOS. Si quieres vendernos un juego, tendrás que disponer de la TARJETA de SOCIO GAME-CentroMAIL. Compramos todo tipo de juegos Usados de los siguientes sistemas: GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, NINTENDO WII, PC, PSP, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION 3, y XBOX 360. La valoración del producto se realizará en función de diferentes factores, como, por ejemplo, el estado físico del juego y sus manuales originales, su antiguedad, etc. Sólo podremos valorar el producto que quieras vendernos si se encuentra en nuestra base de datos. No se comprará más de 1 unidad del mismo título por persona.

* Al comprar cualquier juego de PS3 de 69,95€ distribuido por SONY.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 31/01/08. Impuestos incluidos.





Más de 200 tiendas en toda España
www.game.es

GAME
El especialista en videojuegos

BUZÓN

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón)** **c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

fotomatón

Nacho nos demuestra su fidelidad a PlayStation con una auténtica «foto de familia»; sus cuatro tesoros, dice él.

Azarel Salvador nos manda esta instantánea para dar envidia a muchos de los usuarios de PlayStation 3.



El Récord del mes

Como fotógrafo no tiene mucho futuro, pero con Ninja Gaiden, Ángel Sánchez llegó hasta el número 3 del ránking mundial.



Por fin se despierta.

F.M.V.
VÍA E-MAIL.

Hace varios meses, en el más caluroso verano, os escribí comentando que **PS3** era una bestia dormida, a punto de despertar... Y, realmente, no esperaba que despertase tan pronto y de esta manera tan potente ya que los últimos lanzamientos, como *Call Of Duty 4* o *Assassin's Creed*, son auténticas bellezas en forma de juego; aunque, obviamente, lo mejor está todavía por venir. ¿Cuál será el techo de **PS3**?

No obstante, y a mi modesto entender, también hay juegos recién lanzados que no alcanzan las expectativas planteadas. Tal es el caso de la lucha *FIFA-PES*, sobre todo este último, que no hace honor a su nombre *Evolution*, ya que ha evolucionado mucho menos que su rival. Que conste que me molesta mucho porque soy, o era, acérrimo seguidor de *PES*, pero este año me he tenido que decantar por *FIFA*, pues lo considero bastante mejor.

Cuidado, de los dos se puede pedir muuucho más: *FIFA* es brillante gráficamente, parece que estás viendo un partido real (movimiento de jugadores, ambiente, suavidad de texturas...), y *PES* es muy bueno técnicamente (colocación y sistema de juego...); pero, por favor, para la próxima vez no descuidar las carencias de uno y otro, sobre todo en el caso de *Pro Evolution Soccer*. Gracias.



Assassin's Creed. Con juegos como el de Ubi, PS3 empieza a mostrar su auténtico potencial.

Recorte en el precio y en alguna cosa más...

JUAN ALBERTO BENITO CARRASCO.
VÍA E-MAIL.

Todos los adictos a las videoconsolas estamos, o debemos estar, contentos por la magnífica noticia que recibimos hace algo más de un mes: **PlayStation 3** bajaba de precio.

Esta noticia tan buena comenzó a no serlo tanto debido a los numerosos recortes y cambios con respecto a su predecesora, pero no debemos fijarnos en eso.

Como fanático de los videojuegos, las posibilidades que nos ofrece este nuevo modelo están a la altura, ya que lo que más nos debería importar no es la cantidad de «chuminadas», aunque nos abre un nuevo abanico de posibilidades en lo que respecta a juego y ocio, sino la valoración de lo que hasta ahora hemos querido: una consola que nos ofrezca horas ilimitadas de diversión a base de videojuegos. La gente opina que la nueva consola de **Sony** es un centro de ocio virtual, todo en uno. Mi opinión es que yo no compro una consola con el fin de utilizarla como mi PC, ya que no me otorga las mismas posibilidades, al menos aún. Lo que quiero es una plataforma de diversión a base de videojuegos que me hagan desconectar, y eso lo encuentro en el nuevo modelo de **PlayStation 3**.

En resumen, el nuevo modelo es perfecto: misma diversión a menos precio.



«No compro una consola para utilizarla como un PC»

¿Con un micro bajo el brazo?

MARÍA BAUTISTA VÁZQUEZ.
VÍA E-MAIL.

El pasado día 7 de julio nació mi hijo Lucas, se pasó los 9 meses escuchando cómo su madre cantaba con el *SingStar*. Parecía que le gustaba, porque era poner el juego y no para de dar patadas, era realmente increíble. Mis amigos fueron testigos de aquello y no daban crédito. Mi pena ahora es no haber grabado cómo aquel bultito aparecía moviéndose en el lado derecho de mi enorme barriga...

Ahora con 4 meses y medio puedo vivir sus enormes carcajadas y esa cara de felicidad cuando escucha las canciones que le canto en directo.

¿Juegos caros?

FERNANDO MUÑOZ VÁZQUEZ.
VÍA E-MAIL.

Soy seguidor de vuestra (nuestra) revista desde hace «yoquesecuanto», y bastante habitual en foros y discusiones... Un tema al que la gente recurre mucho para acallar sus conciencias cuando se habla de piratería o «copia de seguridad» es el precio de venta final, lo consideran alto y abusivo. En un principio, estoy de



¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco NBA 2K8 de PlayStation 3!



¡REGALAMOS 5 CALL OF DUTY 4 DE PS3!
Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PlayStation... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán un Call Of Duty 4: M.W. para PS3!

acuerdo con ellos: hay algunos juegos cuya calidad, duración y diversión no merecen los 70 Euros que hay que soltar (para **PS3**); sin embargo, en una gran mayoría, este precio es más que justo, ya que son grandes producciones que crean increíbles productos, con muchísima gente trabajando en ellos y que tienen que hacer un gran esfuerzo de imaginación, técnica, sacrificio y afán de perfeccionamiento para que después nosotros disfrutemos y nos dejemos llevar a mundos que no seríamos capaces de concebir en la vida.

De esto se da cuenta uno cuando ve los *Making Of* de algunos títulos en la *Store* de **PS3** (*Heavenly Sword, Uncharted...*) y ve el enorme trabajo que hay detrás de ellos. Con todo esto, lo que quiero decir es que los precios de ciertos juegos son justos; pero por favor, que las compañías también sean consecuentes y que los juegos normales no intenten colarlos por el mismo precio.

«Para algunos juegos, 70 Euros es un precio más que justo»





EL TEMA DEL MES
¿QUÉ JUEGOS PIENSAS COMPRAR ESTAS NAVIDADES?

El juego por excelencia para estas navidades será Uncharted: El Tesoro de Drake

FERNANDO MUÑOZ VÁZQUEZ. VÍA E-MAIL.
Personalmente, y sin duda alguna, pienso que el juego por excelencia para estas navidades será *Uncharted: El Tesoro De Drake*, por su combinación de aventura, acción, exploración y una belleza gráfica impresionante, casi cinematográfica. Además, en estas navidades habrá que aprovechar y sacar tiempo, entre polvorón y polvorón, para disfrutar de otros juegazos como *Call Of Duty 4* y *Assassin's Creed*. Aunque por las fechas que son, espero no comprarlos, sino que me los regalen, je, je...

Estas navidades son para Assassin's Creed y Call Of Duty 4

ANTONIO VILLAR PRETO. VÍA E-MAIL.
Después de los reportajes que habéis publicado, supongo que mi respuesta no será precisamente original: estas navidades son para *Assassin's Creed* y *Call Of Duty 4: Modern Warfare*. Siempre y cuando no haya ningún retraso de última hora, ni las versiones finales tengan algún problema al estilo *PES 2008*.

Parece ser que al fin cambiaré mi estatus. De «Propietario de una PS3» a «Orgulloso y feliz propietario de una flamante PS3». Aquí los matices son importantes. Finalmente cataremos juegos *next gen*. Aunque en el banquillo se quedan *God Of War II* y *Silent Hill: Origins*. Por si acaso...

Pero que **Sony C.E** no se duerma en los laureles y que no tarden en aparecer *Resident Evil*, *Silent Hill 5* y *GTA IV*. Creo que con ellos llegará el auténtico *boom* de la consola.

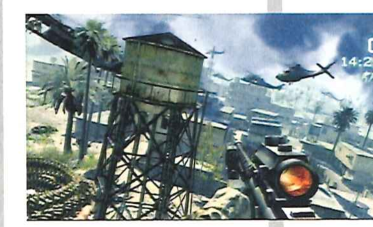
Me hubiera gustado jugar con GTA IV... si se retrasa para pulir fallos, esperaré

IVÁN LORENZO DELGADO. GIJÓN (ASTURIAS).
Me hubiera gustado convertirme estas navidades en un siervo de los encargos en *GTA IV*, pero si el juego se retrasa para pulir fallos, prefiero esperar. Mientras, para calmar mi sed voy a jugar al *PES* de **PS2**, ya que el de **PS3** no me convence. También voy a dedicar tiempo a un juego que siempre me ha encantado: *Smackdown Vs. Raw 2008*. Y, por último, no me olvido de la potente **PSP**; con ella jugaré a *Los Simpson*, ya que sólo por los vídeos merece la pena comprárselo. Me esperan unas navidades la mar de entretenidas.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 85.
«La próxima actualización de PS3 incluirá soporte para el formato Divx, ¿qué crees que le falta aún a la consola?»

TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



CALL OF DUTY 4: MW
NICOLÁS PICABEA RIVERO. VÍA E-MAIL.
Yo le doy mi mejor 10. Posee una música envolvente, con el sargento de turno gritándote al oído y las balas silbando por tu cabeza, y una ambientacion exquisita que consigue hacerte creer que estas al lado de Soap pegando tiros. Internet... Insuperable y te da infinitas horas de juego!

10



PES 2008
ALEJANDRO MARTÍN RUEDA. VÍA E-MAIL.
Los gráficos son penosos en 1080p y en 720p; la rapidez con la que se juega no es nada real comparada con un partido de verdad. Sólo le salva de una nota más baja la jugabilidad, porque hasta el modo On-line es un poco escaso en comparación con el 11 Contra 11 que decían al principio.

8,8



FIFA 08
CLEMENTE MARTÍN SÁNCHEZ. VÍA E-MAIL.
Me encanta el salto que ha dado *FIFA 08* en PlayStation 3 y cómo ha superado a su mayor rival; por eso la nota que le doy es de un 9,7 y no le pongo un 10 porque sería demasiado, aunque la jugabilidad y el modo On-line se lo merecen.

9,7

BUZÓN
Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial»
en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»



Por si fuera poco con los juegazos que llegarán estas navidades, el comienzo del año 2008 nos depara títulos como Devil May Cry 4, al que ya hemos tenido la oportunidad de jugar... y sí, es tan impresionante como parece.



Tony Hawk's Proving Ground o Skate

Hola, me llamo Santi y leo siempre vuestra revista desde hace más de tres años. Quería que me respondierais a estas preguntas:

❶ Me encanta el *Skateboarding*, ¿cuál me recomendáis para PS3, *Skate* o *TH Proving Ground*?
❷ ¿Qué juego de conducción me recomendáis para PS3, *NFS Pro Street* o *Ferrari Challenge Trofeo Pirelli*?
❸ ¿Los micrófonos de *SingStar* para PS3 serán inalámbricos?
SANTIAGO SILVA LÓPEZ, VÍA E-MAIL.

Skate. El título de EA aporta un nuevo nivel de simulación al género de la tabla.

❶ *Proving Ground* mantiene la esencia de la saga *Tony Hawk's*, aunque se han añadido una buena cantidad de novedades. Sin embargo, el título de **EA** es mucho más realista y aporta una nueva forma de entender el deporte de la tabla. Nosotros nos quedamos con *Skate* por su originalidad y su extremo realismo.
❷ *Need For Speed ProStreet* es una elección muy buena, sobre todo teniendo en cuenta que *Ferrari Challenge* aún no tiene fecha exacta de lanzamiento (aunque todo parece indicar que saldrá en enero de 2008). Como tercera opción, te recomendamos esperar a *Gran Turismo 5: Prologue*.
❸ Aunque al principio se anunció que los micrófonos serían inalámbricos, todo parece indicar que el juego se lanzará con los mismos micros de los *SingStar* de **PS2**... Aunque no descartamos que, en un futuro, **Sony C.E.** ponga a la venta unos micros inalámbricos para el nuevo *SingStar*.

Salida de vídeo en las PSP originales

Hola, soy Antonio y tengo una preguntas para que me las respondáis:

❶ ¿Sabéis si Sony sacará al mercado algún tipo de salida de vídeo externa para las PSP originales?
❷ La versión 3.70 para PSP incluía la característica de poder cambiar los iconos del XMB, pero al entrar en la página oficial de PlayStation para tener más información, decían que esa mejora era «sólo para los modelos PSP 2000 o superiores». ¿Significa eso que yo no podré cambiar mi interfaz por tener una PSP 1004?
❸ ¿Conocéis más cosas sobre el *Go!Messenger*?
ANTONIO CANO DÍAZ, VÍA E-MAIL.

❶ Lo que hace que la señal de vídeo salga a una televisión no es el cable, sino la salida que lleva la nueva *Slim & Lite*. Si te fijas en la salida de cascos de una y otra consola, comprobarás que la **PSP** original lleva un conector diferente, con menos patillas que la nueva versión de la portátil. En esas patillas «extra» se ha incluido las señales de vídeo compuesto, audio analógico y vídeo por componentes.
❷ No sabemos muy bien quién se habrá encargado de poner ese mensaje en la web, porque te aseguramos (lo hemos comprobado exhaustivamente) que la posibilidad de cambiar los Temas del XMB por cualquier otro que te hayas descar-



La tecno-duda



Diferencias entre HDMI y Componentes

Aunque tengo las dos posibilidades, ¿qué diferencias de calidad hay entre los 1080p en HDMI y por componentes?
JACOBO GARCÍA BLANCO, VÍA E-MAIL.

Por un lado, la diferencia técnica es grande (hablamos de señal analógica por componentes y señal digital por HDMI), aunque en la práctica es difícil apreciarla: alguna interferencia si los cables no están bien apantallados, dudosa fidelidad de color en determinadas imágenes... Por otro lado, es muy posible que tu televisor LCD, si es suficientemente actual, no acepte la señal denominada FullHD (1080p) a través de la salida por componentes (la imagen aparecería en negro), ya que esta señal no admite el sistema de protección estándar para señales en alta definición, denominado HDCP.

gado o creado tú mismo funciona a la perfección en cualquiera de las dos versiones de **PSP**.
Eso sí, asegúrate de instalar la versión 3.71 en tu consola, de lo contrario no aparecerán las opciones para el cambio de Tema en Ajustes.
3 **Sony C.E.** ha firmado un acuerdo con *British Telecom* en Reino Unido para que *Go!Messenger* funcione en sus redes, pero aún no hay acuerdo en España. Está confirmado que llegará a nuestro país en 2008, aunque todavía no se conoce la fecha de lanzamiento definitiva (lo sabremos en cuanto haya un acuerdo entre **Sony C.E.** España y una empresa de telecomunicaciones española).

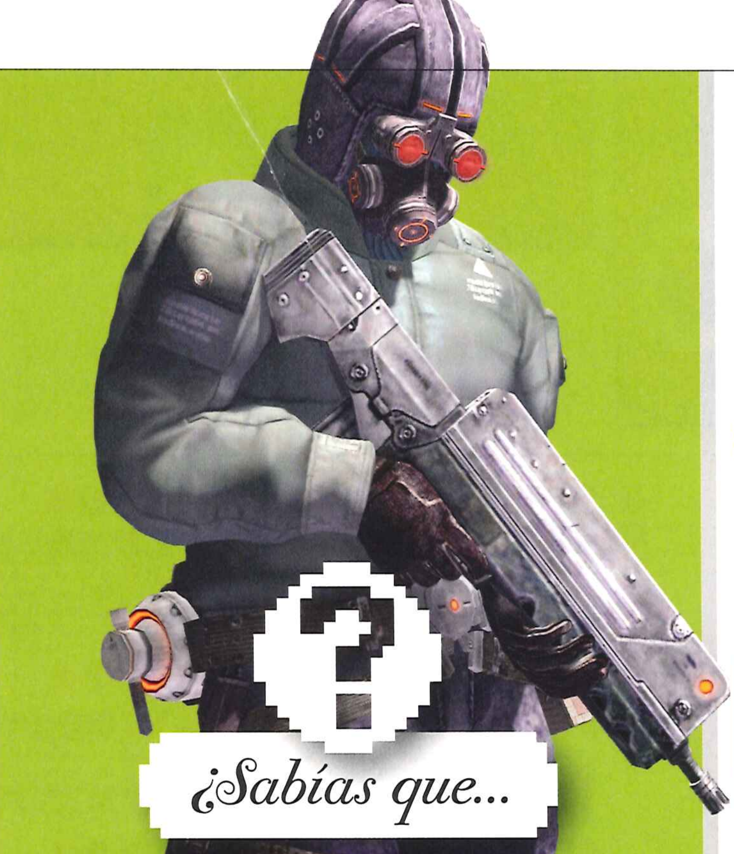
Expansiones para Eye Of Judgment

Hola, me llamo Dani y me gustaría haceros unas preguntas:

1 ¿Saldrán expansiones para *The Eye Of Judgment*? Si es que sí, ¿lo harán en discos o se descargarán a través de *PlayStation Store*?
2 ¿Qué juego creéis que merece más la pena: *Assassin's Creed, Ratchet & Clank: Armados Hasta Los Dientes, Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3* o *Lair*?
VÍCTOR, VÍA E-MAIL.

1 *Eye Of Judgment* es un juego mitad *software*, mitad *hardware*, es de esperar que sus actualizaciones no lleguen a través de un disco o una descarga, sino de un nuevo mazo de cartas. En total, el juego reconoce unas 100 cartas y sólo 30 se incluyen en el *pack* inicial. En breve, podrás hacerte con nuevas cartas a través de tiendas como *Game Workshop*.
2 Nos quedamos con *Assassin's Creed* y *Ratchet & Clank*; aunque depende de si te gustan los títulos realistas o prefieres los plataformas de toda la vida.





¿Sabías que...

Sony C.E. está ultimando los detalles de un nuevo RPG para PSP? Se llamará Coded Soul y en él tendrás que capturar y entrenar a más de 100 monstruos para enfrentarlos a los de tus contrincantes. Se podrá jugar contra otras personas a través de Wi-Fi y tendrá conectividad con Folklore, de PS3.

TOCA Race Driver contará con una nueva entrega para PlayStation 3? Se llamará GRID y por primera vez dejará atrás la seriedad de los circuitos oficiales para adentrarse en el mundo de las carreras callejeras.

Capcom tiene pensado lanzar la versión para PlayStation 3 de Lost Planet: Extreme Condition el 21 de febrero? Por ahora, esa es la fecha confirmada para Japón y aún no sabemos qué tipo de mejoras traerá con respecto a las otras versiones aparecidas para otros sistemas.

la saga Golden Axe contará con una nueva entrega para PlayStation 3? Se llamará Golden Axe: Beast Riders, será un Action RPG y pondrá a disposición del jugador, una vez más, a Tyris Flare, Ax Battler y Gilius Thunderhead.

Nights Into Dreams, el clásico de Saturn (1996) llegará a PlayStation 2? Al menos en Japón, claro; el 21 de febrero saldrá en su versión nipona e incluirá el Nights original y un remake.

DUDAS MENORES



¿QUÉ PASA CON EL STARTER PACK?

Por ahora, y hasta nuevo aviso, en cuanto se acaben las últimas unidades que hay en las tiendas, no volveremos a ver el Starter Pack o la versión de la consola compatible con los juegos de PlayStation 2.



¿SALDRÁ GOD OF WAR PARA PSP?

Saldrá. Ready At Dawn, sus creadores, ya han lanzado en USA una versión demo de Chains Of Olympus (así se llamará el juego). Nosotros ya hemos jugado y te aseguramos que es de lo mejor que hemos visto en la portátil de Sony... Es casi idéntico al GOW de PS2.



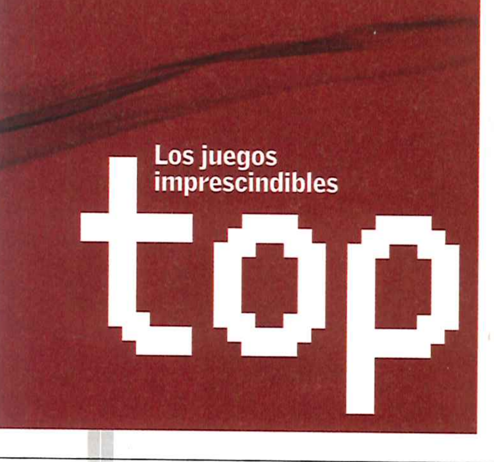
¿KH2 ES COMPATIBLE CON PLAYSTATION 3?

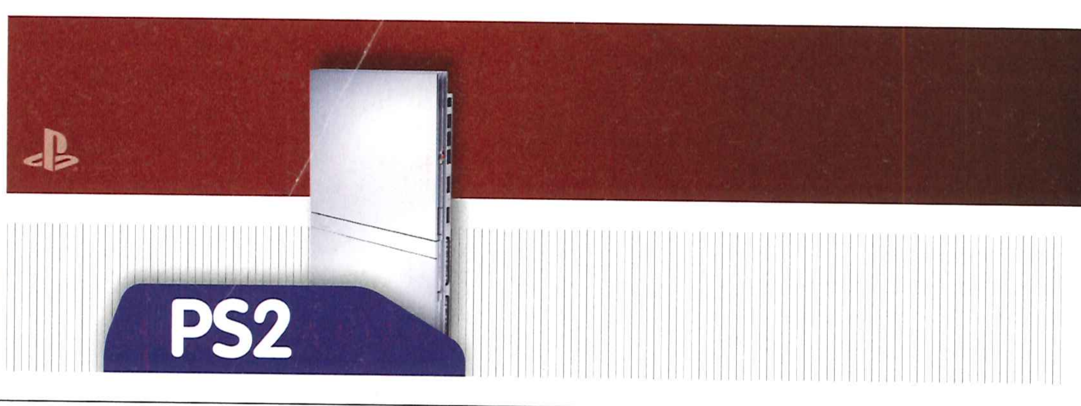
Si tienes la suerte de tener una consola compatible con los juegos de PlayStation 2, te confirmamos que Kingdom Hearts 2 funciona a la perfección en PlayStation 3. Y de paso, también te diremos que la primera entrega de la saga de Square Enix también funciona perfectamente.



¿PARA CUANDO EL DUALSHOCK 3?

En Japón ya se puede encontrar en las tiendas; en España, la fecha oficial de lanzamiento del nuevo Dual Shock 3 ha sido establecida para marzo de 2008, aunque no es la fecha definitiva.







SUGERENCIAS DEL chef

PON A TODA LA FAMILIA...



¡A CONCURSAR!
BUZZ! HOLLYWOOD
(SONY C.E.)
Pon a prueba tus conocimientos cinematográficos con la última edición de la serie Buzz! Es una de las mejores excusas para reunir a familia y amigos.



¡EN LA TELE!
EYETOY PLAY ASTROZOO
(SONY C.E.)
Seguramente los más pequeños van a disfrutar de lo lindo viéndose en el televisor. Salva animales y juega como un niño.



¡A CANTAR!
SINGSTAR LATINO
(SONY C.E.)
Medir tu talento como cantante puede ser el colofón de cualquier fiesta. Pero además, este SingStar lo hace con los éxitos latinos del momento.





1 =
PES 2008
EVALUACIÓN 9,4
El fútbol en mayúsculas, repite una vez más el éxito combinando espectáculo y buena jugabilidad. Konami 44,95€.
+3 años JUGADO ☐





2 =
FIFA 08
EVALUACIÓN 9,3
EA Sports demuestra que no se duerme en los laureles con una impresionante revisión de su simulador. EA Sports. 44,95€.
+3 años JUGADO ☐





3 =
ROGUE GALAXY
EVALUACIÓN 9,0
Un juego de rol impresionante con aventuras de piratas espaciales y espectaculares combates. Sony C.E. 49,99€.
+12 años JUGADO ☐





4 N
GUITAR HERO III
EVALUACIÓN 8,9
Tercera entrega de la serie con canciones míticas del rock, como Paint It Black de los Rolling Stones.
Activision. 59,95€. +12 años JUGADO ☐





5 =
GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Seguimos disfrutando como el primer día con esta segunda parte de las tropelías de Kratos.
Sony C.E. 59,99€. +18 años JUGADO ☐



6 =
SYPHON FILTER DARK MIRROR
EVALUACIÓN 8,9
Gabe Logan ha regresado con un juego de acción táctica a la altura de las circunstancias. Sony C.E. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



7 =
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3
EVALUACIÓN 9,2
Tercera entrega del juego de lucha basado en la ya mítica serie de animación. Y no decae Atari... 59,95€. +12 años JUGADO ☐





8 =
SINGSTAR LATINO
EVALUACIÓN 8,9
Actualiza tu colección SingStar con un buen puñado de éxitos en castellano.
Sony C.E. 59,99€/29,99€ (sin micros).
+12 años JUGADO ☐



9 =
VALKYRIE PROFILE 2
EVALUACIÓN 8,9
La saga que no pudo cautivar a Europa como debiera tiene ahora una segunda oportunidad. ¡Y vaya si la aprovecha!
Square Enix. 39,95€. +16 años JUGADO ☐





10 =
WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008
EVALUACIÓN 8,5
Mastuerzos tamaño armario ropero dándose cachetes sobre el ring.
THQ. 59,95€. +16 años JUGADO ☐

los más vendidos

1 PES 2008 (KONAMI)
2 WWE SMACKDOWN VS RAW 2008 (THQ)
3 DBZ: BUDOKAI TENKAICHI 3 (ATARI)
4 WWE SMACKDOWN VS RAW 2007 (PLATINUM-THQ)
5 FIFA 08 (EA SPORTS)
6 MOTO GP 07 (CAPCOM-PROEIN)
7 LOS SIMPSON (EA GAMES)
8 TRUE CRIME: NYC (PLATINUM-ACTIVISION)
9 COMMANDOS STRIKE FORCE (PYRO-PROEIN)
10 WWE SMACKDOWN VS RAW 2008 ED. ESPECIAL (THQ)

GAME
DEL 1 AL 30 DE NOVIEMBRE

EL MEJOR DE...



aventura acción
GOD OF WAR II
SONY C.E.
59,99€. +18



conducción
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
THQ
44,95€. +12



lucha
DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3
ATARI
59,95€. +12



RPG
ROGUE GALAXY
SONY C.E.
49,99€. +12



shooter
BLACK
EA GAMES
19,95€. +16



deportes
PES 2008
KONAMI
44,95€. +3



party games
GUITAR HERO III
ACTIVISION
79,95/49,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS


ROGUE GALAXY — The Elf


GUITAR HERO III — Nemesis


GUITAR HERO III — R. Dreamer


PERSONA 3 — Doc


LA BRÚJULA DORADA — Anna


GUITAR HERO III — John Tones


LOS SIMS 2 NÁUFRAGOS — Last Monkey


GUITAR HERO III — Stan By

A QUÉ JUEGA... ÁLVARO (PIGNOISE)



PES 2008

El integrante del grupo Pignoise es un fanático del fútbol (no en vano jugó en el Real Madrid). Y su saga preferida para disfrutar de su pasión por el balompié es Pro Evolution Soccer, con su última entrega: PES 2008.

LOS TRES JUEGOS + «CHASCA-DEDOS» PARA R. DREAMER...



PES 2008. Se ha convertido en un clásico de juego compulsivo. Tras una serie de partidos, las yemas de los dedos se quedan al rojo vivo. **KONAMI 44,95 €. +3 años**



GUITAR HERO III. Los duelos con los héroes del rock te van a hacer temblar. Prepara tus falanges para atacar estos solos. **ACTIVISION 79,95 € (con guitarra) +12 años**



GOD OF WAR II. Los combates ultraviolentos y los Quick Time Events son muy exigentes con nuestras manos, así que ten cuidado con Kratos. **SONY C.E. 59,95 €. +18 años**





SUGERENCIAS DEL

chef

BASADOS EN HECHOS REALES...



DE LAS CRUZADAS
ASSASSIN'S CREED
(UBISOFT)
Una aventura de acción que se desarrolla durante la Tercera Cruzada, con personajes reales involucrados con el protagonista, como Ricardo Corazón de León.



DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL
MEDAL OF HONOR AIRBORNE
(EA GAMES)
De las Cruzadas a la Segunda Gran Guerra, con un paracaidista participando en diferentes campañas.



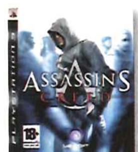
DEL MEDIOEVO
BLADESTORM: LA GUERRA DE LOS CIEN AÑOS
(KOEI)
Regresamos a la Edad Media con un juego basado en la saga Dynasty Warriors, pero ambientado en la Guerra de los Cien Años.



1 N
UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
EVALUACIÓN 9,4
Naughty Dog se destapa con una aventura deslumbrante para PlayStation 3.
Sony C.E. 69,95€. +16 años JUGADO ☐



2
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
EVALUACIÓN 9,4
La celebrada serie de acción en primera persona da un salto hasta el presente.
Activision 69,95€. +16 años JUGADO ☐



3
ASSASSIN'S CREED
EVALUACIÓN 9,4
Una nueva aproximación al género de entornos abiertos, con una mezcla explosiva de acción, sigilo y acrobacia.
Ubisoft 69,95€. +18 años JUGADO ☐



4
FIFA 08
EVALUACIÓN 9,4
Por primera vez, FIFA supera a su eterno rival en nuestro top 10. ¡Viva el fútbol!
EA SPORTS 69,99€. +3 años JUGADO ☐



5
RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA LOS DIENTES
EVALUACIÓN 9,3
Las nuevas y esperadas aventuras de los dos inseparables personajes de Insomniac.
Sony C.E. 69,95€. +7 años



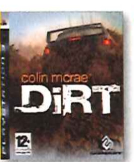
6 N
THE ORANGE BOX
EVALUACIÓN 9,5
Un título que no podía faltar en el catálogo de PS3, acompañado por dos joyas como Portal y Team Fortress 2.
Activision 69,95€. +16 años JUGADO ☐



7
NEED FOR SPEED PRO STREET
EVALUACIÓN 9,2
Adrenalina pura frente al volante en uno de los títulos de conducción más celebrados
EA. 69,95€. +3 años JUGADO ☐



8
PES 2008
EVALUACIÓN 9,2
Aunque se han dormido un poco en los laureles, desde KCET nos regalan un prodigio de jugabilidad.
Konami 64,95€. +3 años JUGADO ☐



9
COLIN MCRAE DIRT
EVALUACIÓN 9,1
La veterana y exitosa saga de rally llega a PS3 con un apartado gráfico impresionante. Codemasters. 69,95€. +12 años JUGADO ☐



10
LAIR
EVALUACIÓN 8,6
Un historia épica y un control innovador en un apasionante título de Factor 5 para PlayStation 3.
Sony C.E. 69,99€. +16 años JUGADO ☐



EL MEJOR DE...









aventura acción
UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
SONY C.E. 69,95€. +16

conducción
NEED FOR SPEED PRO STREET
EA GAMES 69,95€. +3

lucha
VIRTUA FIGHTER 5
SEGA 69,95€. +16

RPG
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
UBISOFT 69,95€. +16

shooter
COD 4 MODERN WARFARE
ACTIVISION 69,95€. +16

deportes
FIFA 08
EA SPORTS 69,99€. +3

on-line
COD 4 MODERN WARFARE
ACTIVISION 69,95€. +16

NUESTROS FAVORITOS











RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA LOS DIENTES — The Elf
CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE — Nemesis
ASSASSIN'S CREED — R. Dreamer
UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE — Doc
GUITAR HERO III — Stan By
THE ORANGE BOX — John Tones
UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE — Last Monkey
RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA LOS DIENTES — Anna

los más vendidos

1. **ASSASSIN'S CREED** (UBISOFT)
2. **CALL OF DUTY 4** (ACTIVISION)
3. **PES 2008** (KONAMI)
4. **WWE SMACKDOWN VS RAW 2008** (THQ)
5. **JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS** (THQ)
6. **EYE OF JUDGMENT + PLAYSTATION EYE** (SONY C.E.)
7. **ASSASSIN'S CREED EDICIÓN LIMITADA** (UBISOFT)
8. **FIFA 08** (EA SPORTS)
9. **JERICHO** (CODEMASTERS)
10. **RATCHET & CLANK: AHLD** (SONY C.E.)

GAME
DEL 1 AL 30 DE NOVIEMBRE

DESCARGA DEL MES

DEMO TIMESHIFT

Este mes vas a encontrar una variada selección de novedades en PlayStation Store, pero la que más llama la atención es una demo jugable de uno de los shooter que acaba de salir a la venta para PlayStation 3: Timeshift. Usa la capacidad de tu traje para controlar el tiempo.



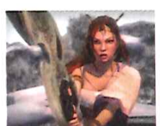
ANNA LE HINCARÁ EL DIENTE ESTAS NAVIDADES A...



UNCHARTED: ETDD. Adiós Lara, me voy con Nathan que sus aventuras me molan más, y él también. **SONY C.E. 69,95€. +16 años**



RATCHET & CLANK: AHLD. Desde hace tiempo sólo sueño con tuercas, armas futuristas y plataformas. ¿Lo terminaré antes de Reyes? **SONY C.E. 69,95 €. +7 años**



HEAVENLY SWORD. Sólo con pensar que Andy Serkis es en realidad el rey Bohan me entran ganas de encender mi PS3 para jugar como Nariko. **SONY C.E. 69,95 €. +18 años**





PSP



SUGERENCIAS DEL **chef**

LA TELE SE CUELA EN PSP CON...



EL HUMOR DE...
LOS SIMPSON
(ELECTRONIC ARTS)
Los Simpson hacen un repaso al mundo de los videojuegos, con grandes dosis de humor y sin perder de vista la diversión.



LA MAGIA DE...
NARUTO: ULTIMATE NINJA HEROES
(UBISOFT)
Toda la intensidad de la serie televisiva en tu PSP. Disputa aguerridos combates con los mejores golpes del ninja.



LOS GOLPES DE...
WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008
(THQ)
La fiebre de este espectáculo extiende sus tentáculos a la portátil de Sony. Personajes y llaves oficiales.



1 =
SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 9,1
A los aficionados a Silent Hill les espera horas de angustia y terror. Imprescindible.
Konami. 39,95€. +18 años JUGADO ☐



2 N
SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW
EVALUACIÓN 9,3
Gabe Logan vuelve a la carga. Más espionaje, acción táctica y gráficos sobresalientes.
Sony C.E. 49,95 €. +16 años JUGADO ☐



3
WIPEOUT PULSE
EVALUACIÓN 9,0
Las carreras futuristas de Psygnosis continúan su periplo en un trepidante juego para PSP.
Sony C.E. 49,95 €. +3 años JUGADO ☐



4
MONSTER HUNTER FREEDOM 2
EVALUACIÓN 9,3
Los cazadores de monstruos más famosos llegan con fuerza. El juego de moda en PSP.
Capcom. 44,95€. +12 años JUGADO ☐



5
METAL GEAR PORTABLE OPS
EVALUACIÓN 9,2
No te lo pierdas si quieres saber qué sucede tras MGS3 y jugar con snake-maníacos de todo el mundo. Konami. 49,95€. +16 años JUGADO ☐

6 =
LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO
EVALUACIÓN 8,0
La adaptación de la película de Los Simpson en versión portátil.
EA Games. 49,95€. +12 años JUGADO ☐



7 N
MEDAL OF HONOR HEROES 2
EVALUACIÓN 9,2
La Segunda Guerra Mundial en una consola portátil y con un shooter increíble.
EA Games. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



8
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
EVALUACIÓN 9,3
La aventura de Lara Croft en versión portátil no tiene nada que envidiar a la de PlayStation 2.
Eidos. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



9 =
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
EVALUACIÓN 8,7
No te puedes perder este título de Tuning extremo para la portátil de Sony.
THQ. 44,95€. +12 años JUGADO ☐




10
FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS
EVALUACIÓN 9,0
Un grandísimo remake del aclamado RPG de estrategia de PSone. Square-Enix.
44,99€. +12 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...



aventura acción
SILENT HILL ORIGINS
KONAMI
39,95€ +18



conducción
WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
49,95€ +3



lucha
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI
19,95€ +16



RPG
FINAL FANTASY TACTICS: W.O.T.L.
SQUARE ENIX
44,99€ +12



shooter
MEDAL OF HONOR HEROES 2
EA GAMES
49,95€ +16



deportes
PES 6
KONAMI
19,95€ +3



puzzle
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM
29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS



SILENT HILL ORIGINS
The Elf



SILENT HILL ORIGINS
Nemesis



SILENT HILL ORIGINS
R. Dreamer



SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW
Doc



LOS SIMS 2 NÁUFRAGOS
Anna



PURSUIT FORCE JUSTICIA EXTREMA
John Tones

SILENT HILL ORIGINS
Last Monkey



CRAZY TAXI: L.G.D.L.T.
Stan By

los más vendidos

1. **WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008** (THQ)
2. **LOS SIMPSON** (EA GAMES)
3. **GTA: VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR)
4. **FIFA 08** (EA SPORTS)
5. **300: MARCH TO GLORY** (PROEIN)
6. **WWE SMACKDOWN VS RAW 2007** (PLATINUM-THQ)
7. **NFS: CARBONO DOMINA LA CIUDAD** (PLATINUM-EA GAMES)
8. **NARUTO: ULTIMATE NINJA HEROES** (UBISOFT)
9. **MEDAL OF HONOR HEROES** (PLATINUM-EA)
10. **FORMULA ONE 06** (PLATINUM-SONY C.E.)

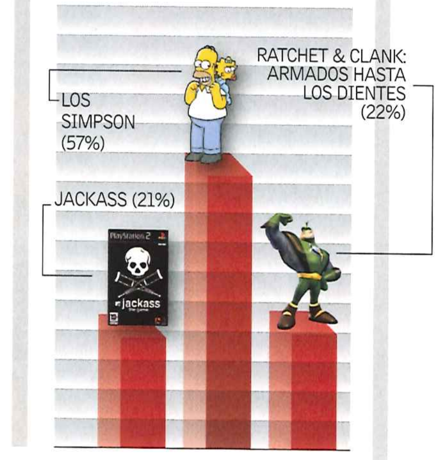


DEL 1 AL 30 DE NOVIEMBRE

LA ESTADÍSTICA

EL JUEGO MÁS HILARANTE

No suele ser la norma habitual, pero hay juegos capaces de hacerte soltar una carcajada. Para nosotros el que mejor lo ha conseguido hasta ahora es...



DOC SIEMPRE LLEVA EN EL BOLSILLO



PES 6
Después de ganar casi 20 Ligas seguidas en el modo Master, sólo me queda esperar a la edición 2008.
KONAMI 19,90 € +3 años



SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW
El mejor SF de la saga ha animado todos mis viajes en el último mes. Ahora, a por el On-line.
SONY C.E. 39,95 € +16 años



SOCOM: TACTICAL STRIKE. El nuevo giro estratégico de la saga de Zipper lleva días afincado en mi portátil.
SONY C.E. 49,95 € +16 años



REGALAMOS

Virgin Play y PlayStation Revista Oficial te regalan una equipación completa con zapatillas Converse, camiseta y un monopatín de Jackass, además del juego para PS2 y PSP. Envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de enero y entrarás en el sorteo de uno de estos premios.

PRIMER PREMIO
3 LOTES

1 tabla de skate Jackass, zapatillas Converse Jackass, 1 juego promocional completo PS2 Jackass, 1 juego producido PSP y 1 camiseta

SEGUNDO PREMIO
7 LOTES

1 juego promocional completo PS2 Jackass, 1 juego producido para PSP y una camiseta Jackass

TERCER PREMIO
10 CAMISETAS




















¿CÓMO SE LLAMA EL LÍDER DE JACKASS?

A) JOHNNY KNOXVILLE B) WALTER PIDGEON C) PÁJARO FERNÁNDEZ

¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra jackassps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: jackassps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios serán copias promocionales completas del juego, sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14/01/2008.

REGALAMOS

Electronic Arts y PlayStation Revista Oficial te invitan a participar en este concurso para obtener uno de los premios que sorteamos: 2 exclusivas camisetas oficiales del Real Madrid, firmadas por Sergio Ramos, y 40 juegos FIFA 08 para PlayStation 2. Tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de enero de 2008.



40 JUEGOS FIFA 08 PS2



FIFA 08



PlayStation 2



¿CUÁL DE ESTOS JUGADORES NO APARECE EN LA PORTADA DEL JUEGO?
A) RONALDINHO **B)** CAÑIZARES **C)** SERGIO RAMOS



¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra fifaps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: fifaps A

A través de nuestra web
www.revistaplaystation.com
Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios serán copias promocionales completas del juego, sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14/01/2008.



¿PARA QUÉ FORMATO SE PUBLICÓ EL JUEGO ORIGINAL?

A) SPECTRUM B) SUPER NINTENDO C) RECREATIVA

¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra segaps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: segaps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios serán copias promocionales completas del juego, sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14/01/2008.


playStyle
Música
Cine
Motor
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip
LOS JUE
A EXAME
LO QUE HA
SABER SOB
BLU-RAY Y
ALTA DEFIN
ASÍ FUNCIO
PLAYSTATION
ANALIZAMOS
A FONDO LA MA
LOS SECRETOS
DEL MANDO SIX
SONY
NATALIA
CANTA CON SINGSTAR EN
NUESTRA PLAYSTATION 3
cine
HITMAN
Y OTROS
ESTRENOS DE
CARTELERA
moda
IDEAS
PARA
REGALAR
música
HABLAMOS
CON HANNA



RINCÓN DEL JUGÓN: UNO DE LOS TEMAS DE LA BSO DE HAZE (PS3) HA SIDO COMPUESTO POR EL EXITOSO GRUPO DE METAL KORN. EL CANTANTE, JONATHAN DAVIS, CONFIESA: «LOS VIDEOJUEGOS SON PARA MI UNA RELIGIÓN Y ¡HAZE ES LA LECHE! TENÍA QUE ESCRIBIR UN TEMA QUE TRANSMITIESE LA MISMA SENSACIÓN QUE ME HA PRODUCIDO EL JUEGO, Y LO HE CONSEGUIDO».



GORILLAZ
D-Sides

Pensando en sus acérrimos, el grupo de *punk-rock* virtual más importante de la historia de la música pone en circulación este doble CD que, a la práctica totalidad de sus remezclas (con las firmas de *Soulwax*, Junior Sánchez o *Quiet Village*, entre otros lumbreras), añade buen número de curiosidades como maquetas, caras B... desde su lado más oscuro. Una pequeña joya, sin duda. / EMI



BRITNEY SPEARS
Blackout

Vapuleada por la prensa, golpeada por la Ley, acechada por el sobrepeso y en pleno *Annus Horribilis*, la muñeca rota favorita de la gran América se sale del guión con un excelente álbum de *R'N'B* chulazo y muy callejero, con áspero sabor *electro*, letras subiditas de tono y estribillos incendiarios. Bailable, atrevido y tremendamente *pop*, como así debe ser. Porque ella lo vale. / SONY & BMG



BARÓN ROJO
Desde Barón a Bilbao

La BANDA por antonomasia del *heavy* patrio se da un homenaje en este «doble directo», grabado durante las últimas fiestas de Bilbao. ***Barón Rojo*** recupera sus viejos himnos, con sonido remozado, y añade una ilustrativa selección de versiones: *Hendrix, Deep Purple, Beatles, Queen* y, por descontado, *AC/DC*. A más de un viejo *rockero* se le van a saltar las lágrimas... / EMI



CHAMBAO
Con otro aire

Sin grandes sobresaltos, y ya en solitario, «Lamari» (inventora y representante principal de esa difusa corriente conocida como *Flamenco Chill*) introduce algunos elementos novedosos en su apacible flamenquito playero habitual (con aromas arábigos, pinceladas brasileñas, latidos *reggae*...) que se integran con gran naturalidad en su personalísimo estilo y sonido. Fiel a lo suyo. / SONY & BMG



MIRANDA!
El disco de tu corazón

Más allá de su impactante imagen, a caballo entre el *glam-rock* y la lucha libre mejicana, el cuarteto argentino vuelve a exhibir su desfachatez en un divertidísimo disco que consigue reunir en el mismo guateque el *tecno-pop* de los 80, la injustamente olvidada *rolling disco music* de los 70, el *shibuya pop* de hoy mismo y la Cumbia bravía de siempre. Sin ningún tipo de complejos. / DRO

ALICIA KEYS



La diva del soul se atreve con nuevos sonidos

Cada vez más afianzada en su trono de «Princesa del Soul», la joven estrella neoyorquina se pone profunda y reflexiva en su nuevo trabajo.

Sin olvidar del todo los obligados momentos sentimentales, esta vez endurece su habitual tono ligero para adentrarse por temas tan espinosos como el racismo, la pobreza o la violencia cotidiana.

Rocoso sonido *Rhythm and Blues*, infectado de *soul* clásico, *jazz, Hip-Hop, pop, rock, reggae* (incluso *Dancehall*) y, por supuesto, un auténtico arsenal de *singles* tan incontestables como *Go Ahead, No One, Wreckless Love* o *Like You'll Never See Me Again*.

Además, para la creación de su tercer disco, ***As I Am***, ha contado con la ayuda de compositores de la talla de John Mayer, en *The Thing About Love*, y Linda Perry, quien ha aportado ritmos más *rockeros*. Colaboraciones que, unidos al talento de la propia Keys, han redondeado un disco de catorce temas llamados a ser número 1.

La primera edición incluye un DVD exclusivo con una reciente actuación en directo de la diva, entrevistas, *Making Of* y sorpresas variadas. Éxito seguro.

ALICIA KEYS
As I Am
SONY & BMG





HANNA

entrevista

"Hay mucha porquería por ahí, pero unas horas con la Play y desconectas"

***Pura Hanna* es la fusión del flamenco, el *reggaeton*, el rap...**
Sí, me gusta la fusión porque cada estilo me permite transmitir sensaciones diferentes. La música es universal, no entiende de razas, ni de idiomas... No me gusta etiquetar mi música, yo no cojo un boli y un folio para ver de lo que hablo, y si pega o no... Simplemente canto lo que veo en mi día a día y las anécdotas que me van pasando, y les pongo melodías para que se digieran mejor.

¿*Pura Hanna* es como un diario?
Sí, totalmente. Nunca me habían hecho este matiz sobre mi disco y la verdad es que es la mejor forma de definirlo.

¿Qué te inspira más el amor o los problemas sociales?
Todo tía... Me inspira hasta un árbol, lo que pasa es que hay que atreverse a decirlo. Si te callas, te tapas los ojos e ignoras todo lo que sucede a tu alrededor para hacer canciones que digan «no me quieres, pero te quiero yo...», «por qué no volvemos a empezar...» (dice canturreando), pues vaya basura... Creo que es más interesante hablar con sinceridad de lo que ves.

De las 12 canciones del disco, ¿cuál crees que es la más sincera?
¡Uff! Qué difícil... En el tema que se escogió como sintonía de la Vuelta Ciclista de este año, *Como la vida*, digo las cosas como las siento: que el país se está cargando el medioambiente, la autenticidad de las personas, la humildad y lo verdadero.

¿A día de hoy qué es lo que te quita el sueño?
(Risas) Trabajar. No, en serio, la falta de humanidad que hay en la sociedad. Hay demasiada tontería y televisión; por eso, lo mejor, es echarse de vez en cuando unas partiditas a la Play para desconectar de tanta porquería que hay en el mundo.

¿La vida te ha tratado tan mal como transmiten tus canciones?
Es cierto que lo he pasado mal, pero la vida no me ha tratado mal, la vida me ha hecho aprender.

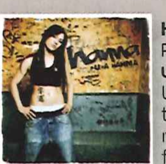
¿Niña o mujer?
El cuerpo y la mente se arman de mujer, pero siempre tendré el alma de una niña.

¿Cómo es Hanna?
Un volcán en erupción, pero también tengo cosas que me las guardo para mi y que de vez en cuando saco.

¿Estás en tu momento más dulce?
Creo que aún está por llegar. Todavía hay que trabajar mucho y seguir componiendo para llegar a esa etapa que dices. Tengo muchísimas más cosas en la cabeza, no tanta pena y tanta ira, que quiero que la gente conozca.

¿Cómo surgió la oportunidad de editar *Pura Hanna*?
Me he pateado las calles de Madrid cantando, iba a El Retiro e incluso a sitios pijos... Hasta que mi actual discográfica se fijó en mi. Y un día llegó Bigas Luna diciendo que quería mi canción (*Como un mar eterno*) para la BSO de *Yo Soy La Juani*, y le comenté que aún había que producirla, pero el quería la maqueta. Y es que, a veces, de lo más simple sale lo más bonito.

En tus canciones mencionas mucho la soledad, ¿le tienes miedo?
Miedo no, respeto. Siempre he estado sola aunque haya estado rodeada de mucha gente.



HANNA
Pura Hanna
UNIVERSAL
Una voz desgarradora y letras sinceras de la vida misma, todo suavizado al son del flamenquito, reggaeton, rap...

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉN ES?
Una de las artistas nacionales con más personalidad y estilo del momento.

CDETECA
Pura Hanna (2007). Ha sido sintonía de la Vuelta Ciclista España 2007 con «Como la vida» y BSO de Yo Soy La Juani con «Como un mar eterno» (2006).

DE QUÉ VA
De sabérselas todas. Y es que no es para menos, ha tenido una infancia dura que le ha hecho vivir demasiado, pero reconoce que al fin ha «encontrado el camino del buen rollo».

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



NATALIA

POR SUS VENAS CORREN NOTAS MUSICALES Y PÍXELES DE RECREATIVA

«Yo he tenido al típico novio que ha reunido a sus amigos en casa para jugar a la Play y tú al lado mirando... pero qué se cree ¿que es cosa sólo de tíos?» Dice sarcásticamente nada más llegar a la redacción y al ver nuestra **PS3** en funcionamiento con el *SingStar* en marcha. Coge el micro, echa un vistazo al catálogo de canciones que se incluyen en la edición de *PlayStation 3* y elige *Toxic* de Britney Spears mientras comenta *«que sepas, que la nochevieja pasada la pasé con el SingStar y me he dado cuenta de una cosa del juego, que puedes desafinar más que la "toti", pero si te sabes las letras puedes conseguir buenas puntuaciones. Y es que yo soy antiletras, vamos me cuesta aprenderme hasta las mías, y aunque entonaba bien no conseguía superar a mi amiga que, sin embargo, sí se las sabía».* Tras su aclaración, se puso a cantar, bailar y posar como una gran diva; y sin ningún pudor a pesar de que todos los miembros de la redacción estábamos observándola asombrados y con la boca abierta. Y es que Natalia tiene madera de estrella.

«Si mi chico llegara tarde a una cita por la Play, le dejaría»

Cantante, actriz de doblaje (ha prestado su voz a la leona de la película de animación *El Arca de Noé*) y presentadora, *«mi etapa en Megatrix fue un sueño hecho realidad, siempre quise trabajar en TV, y me gustaría repetir, por ejemplo, en un programa de videojuegos que, por cierto, no hay y no entiendo por qué».* Pero por ahora prefiere centrarse sólo en la música, en su disco *Radikal* que acaba de publicar, *«con Nada Es Lo Que Crees (2006) potencié mi lado más sexy, rollo corsé y Brigitte Bardot. Sin embargo, el de ahora es más de niña mala». «Siempre me he sentido más niña que mujer, por eso busco una pareja que sea más niñato, en el buen sentido de la palabra; a mi el típico hombre que sepa estar en su sitio e híper correcto no me gusta. Lo que me atrae es que sea divertido, alocado, imprevisible. Así es como me veo yo: muy niñata».*

Cantando por SingStar. Le gustan los juegos de carreras «soy la típica que, cuando cojo el mando, me muevo para los lados», pero la música corre por sus venas y así lo demuestran estas fotos: bailó, posó y cantó Toxic (de Britney Spears) una y otra vez.

Amante de los juegos. Centrada en potenciar su carrera musical, nunca descartaría la propuesta de presentar un programa sobre videojuegos: «me gusta jugar, así que sería muy divertido».

Este verano ha recorrido toda la geografía española con sus canciones y estimulantes coreografías, pero aún así ha tenido tiempo para grabar su quinto disco, del que ha compuesto siete temas. *«Quizá alguien piense que soy egoísta, pero tengo la sensación de que la etapa más dulce de mi vida aún no ha llegado. Es cierto que he tenido momentos muy hermosos y gratificantes, como cuando salí de OT y una discográfica me fichó inmediatamente. Pero lo que de verdad deseo es que mis canciones lleguen a todo el mundo y que la gente me conozca sólo como Natalia, y no como la de OT o la niña que presentaba Megatrix».* Trabajo no le falta, le llueven ofertas pero ella sólo quiere dedicarse a la música, y así lo declara en su canción *Contigo quiero estar*. *«Hacer otras cosas aparte de la música te llena como artista, pero yo ante todo vivo por y para la música».*

«Propongo a Sony hacer un programa de TV sobre juegos y presentarlo yo...»

Es optimista, vitalista, extrovertida y *«radical en la forma de defender las cosas que pienso, cuando tengo una idea la defiendo por encima de todo»* afirma Natalia. De ahí que su carrera sea una de las más ascendentes y fructíferas de aquellos 16 chavales que en 2001 crearon, sin quererlo, un precedente en la historia de la TV y la música, un precedente criticado por algunos y amado por muchos otros.



Radikal. Así es la portada de su quinto disco, en el cual ha dejado de lado los sonidos R'&B para potenciar los más rockeros.



A EXAMEN

¿QUÉ CONSOLA TIENES?
Una PSP.

¿TU JUEGO FAVORITO?
Super Monkey Ball Adventure de PSP.

¿CON QUIÉN TE GUSTARÍA ECHAR UNA PARTIDA?
Con Fernando Alonso al de Fórmula 1.

UN JUEGO QUE REGALARÁS ESTA NAVIDAD
SingStar Latino.

¿JUGAR SOLA O EN COMPAÑÍA?
Sola, me evade y me relaja.

¿UN JUEGO DEL QUE NUNCA TE CANSAS?
El Tetris de recreativa, con él descubrí el mundo de los videojuegos.

POR ANA MÁRQUEZ. FOTOS JAVIER BAUTISTA.



Hitman es eficiente, certero, sigiloso... ¡es el agente 47!

Lo siento fans de «Woman»: ¡La chica florero no hay por donde cogerla!

HITMAN

POR **SEBAS JIMÉNEZ**

El implacable «47» debuta en el cine

El personaje de **IO Interactive** ofrece un nuevo balón de oxígeno para el cine de acción contemporáneo. ***Hitman*** llega a los 24 fotogramas por segundo y se libra de los píxeles bajo la dirección del francés Xavier Gens en una producción que mantiene un ritmo tan trepidante y tenso como la propia vida del asesino a sueldo, cuya serie edita **Eidos**. Apoyándose en un guión de Skip Woods (*Operación Swordfish*), Timothy Olyphant se mete en la piel de un ser frío, preciso, certero y limpio en su trabajo: eliminar gente. El agente 47 no se estanca en un cuidado aspecto visual con su impecable traje negro, un poco al estilo de los años 60, cuando la moda imponía pantalones cuyas perneras no reposaban sobre los zapatos y exigían tener un tipo fibroso para lucir con clase esta tendencia. Olyphant también consigue retratar a un ser inteligente y brillante que no malgasta balas ni hace exhibiciones gratuitas: 47 no falla, y ni el vacío personaje de una mujer que se pasa casi toda la película con la ropa justita para tapar lo mínimo, le hace perder su objetivo. Lo que desestabiliza a 47 es un cliente tramposo que quiere jugársela... Digamos que el guión es coherente y las coreografías de acción son lo suficientemente llamativas como para mantenernos atentos, pero sin caer en ese aspecto a lo Rococó de explosión sobre explosión sin sentido que acaba aburriendo. Gens recomendó a Olyphant ver *Le Samouraï* (Jean Pierre Melville, 1967) para construir su personaje a imagen y semejanza de un fino y minimalista Alain Delon.

Director
XAVIER GENS
Guión
SKIP WOODS
Reparto
TIMOTHY OLYPHANT, DOUGRAY SCOTT, OLGA KURYLENKO, ULRICH TOHMSEN
Género
ACCIÓN/THRILLER
País de origen
EE.UU./FRANCIA
Distribuidora
20TH CENTURY FOX

Desenlace poco rotundo. El final de Hitman huele a segunda parte, pero no hay confirmación. Gens no se inventa el pasado de 47; como en la serie de Eidos, ofrece cuatro pinceladas que tratan de justificar el modo de ser del asesino que interpreta Olyphant, el malo al que se enfrentó Willis en La Jungla 4.0.



BEOWULF

Título original
BEOWULF
Director
ROBERT ZEMECKIS
Guión
NEIL GAIMAN Y ROGER AVARY
Reparto
RAY WINSTONE, ANTHONY HOPKINS, JOHN MALKOVICH, ROBIN WRIGHT PENN
Género
AVENTURAS
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER BROS.

Mitos y leyendas en tres dimensiones

Robert Zemeckis presenta la historia del «Cantar de Beowulf», una historia medieval sobre un héroe que libra a los pueblos daneses de una bestia asesina, fruto de la unión de un demonio y un humano. El director de Forrest Gump se rodea de grandes actores para llenarlos de sensores y, mediante la técnica del *Performance Capture*, hacer que sus actuaciones queden recreadas en 3D. A pesar de lo que digan, más que la impresionante versión digital de Angelina Jolie, el Grendel de Crispin Glover es de lo que más sobrecoge. Recuerda el trabajo de Andy Serkis con Gollum, pero en tamaño XXL. Glover ya había tenido el placer de trabajar con Zemeckis en los 80 siendo el «pater familia» de los McFly en la trilogía de *Regreso Al Futuro*. Ahora hace de monstruo destinado, con su derrota, a marcar el comienzo de la leyenda de un héroe que entra en la mitología sajona antes que el propio rey Arturo. **SEBASTIÁN JIMÉNEZ**



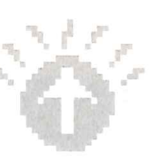
En 3D. Cinex Imax (Baracaldo), Cinesa La Maquinista (Barna), Yelmo Área Sur (Jerez), Cinesa Las Rozas, Kinépolis y Yelmo Tres Aguas de Alcorcón (Madrid), Cines Imax (Málaga), Neocine Thader y Cines Imax (Murcia)...

LA BRÚJULA DORADA

Se inaugura la adaptación de «La Materia Oscura»

Como *Crónicas De Narnia* o, la más adulta, *El Señor De Los Anillos*, la serie fantástica *La Materia Oscura* (Philip Pullman) no podía quedarse sin espectacular y costosa adaptación cinematográfica. Esta *Brújula Dorada* aspira a ser la película de las navidades. No le falta rutilantes nombres en el reparto como Nicole Kidman y Daniel Craig, aunque lo que más acaba sorprendiendo es el talento de la debutante Dakota Blue Richards, elegida entre miles de aspirantes. Mucha fantasía para toda la familia y muchos giros del guión, a veces con toques de telenovela con esos secretos familiares sobre un pasado oculto... El director y guionista Chris Weitz también creó la historia de Z en *Hormigaz*. **S.J.**

Director
CHRIS WEITZ
Guión
C. WEITZ BASADO EN LA OBRA DE P. PULLMAN
Reparto
DANIEL CRAIG, NICOLE KIDMAN, D. BLUE RICHARDS, EVA GREEN
Género
FANTÁSTICA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
TRI PICTURES/ N.LINECINEMA



TOP ASESINOS SOLITARIOS



1 Leon. Jean Reno con Luc Besson hicieron una combinación explosiva. Gary Oldman y Natalie Portman pusieron la guinda.



2 Nikita. Por aquello de las leyes sobre la igualdad: ellas también meten caña... Ella era Anne Parillaud.



3 Chacal. A ver: hablamos de la versión franco-británica de 1973 con Edward Fox... nada que ver con el descafeinado papel de Bruce Willis.



4 Hitman. Timothy Olyphant mantiene, literalmente, «el tipo» y se merece entrar en la lista.



5 Crying Freeman. ¿Qué fue del cañón de Mark Dacascos? Su inexpresivo rostro como Freeman fue bastante digno.

tráilers



10.000 BC
www.10000bcmovie.com
Roland Emmerich, el director de origen alemán de Independence Day o Godzilla, trae en verano de 2008 mamuts y dientes de sable al cine.



GET SMART
getsmartmovie.warnerbros.com
86, 99... ¡Bingo! La adaptación de la serie que llegó a España como El Superagente 86, el antepasado directo del Inspector Gadget, ganaba siempre sin saber cómo.



SWEENEY TODD
www.sweeneytoddmovie.com
Repite Jonnhy Depp con Tim Burton: venganza, colorines tan propios del cine del particular director, como sombras y puntos más que tétricos.

playStyle dvd blu-ray umd

Sencilla, sin pretensiones, directa al grano y con el toque de humor que tan bien sienta a los 4F.

Algún altibajo en el ritmo y, según gustos, el mismísimo Galactus.

LOS CUATRO FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER

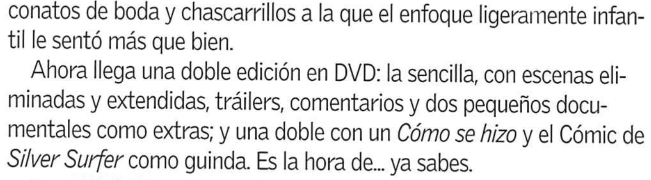
POR **STAN BY**

Porque los superhéroes, súper son

Con
JESSICA ALBA, IOAN GRUFFUD
Director
TIM STORY
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Audio
CASTELLANO, INGLÉS Y CATALÁN (5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuidora
20TH CENTURY FOX
19,95 € (DVD Edición Sencilla)
24,95 € (DVD Edición Especial)
29,95 € (Blu-Ray)

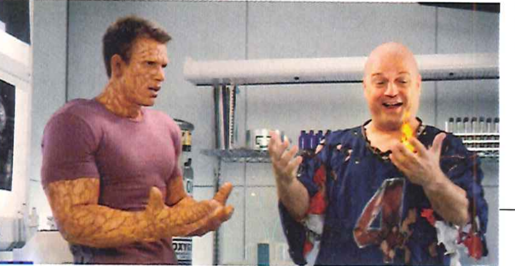
DVD BLU RAY Si algo nos gustó de la primera película de *Los Cuatro Fantásticos* era que no se andara con tonterías y fuera directa al grano: acción superheróica de fuegos de artificio aderezada con pildoritas de comedia de situación familiar. Lo que han venido siendo las aventuras del grupo desde que fueran creados por Stan Lee y Jack Kirby (bueno, aún faltarían los viajes en el tiempo). ***The Rise Of Silver Surfer*** ofrece básicamente lo mismo con el añadido de Estela Plateada y Galactus. Y aunque, con respecto a este último, la polémica estaba servida (¿de verdad alguien esperaba un Galactus corpóreo de tamaño *Empire State Building*?), el filme resultó una modesta y honesta hora y media de correrías, vuelos, guantazos, conatos de boda y chascarrillos a la que el enfoque ligeramente infantil le sentó más que bien.

Ahora llega una doble edición en DVD: la sencilla, con escenas eliminadas y extendidas, tráilers, comentarios y dos pequeños documentales como extras; y una doble con un *Cómo se hizo* y el Cómic de *Silver Surfer* como guinda. Es la hora de... ya sabes.

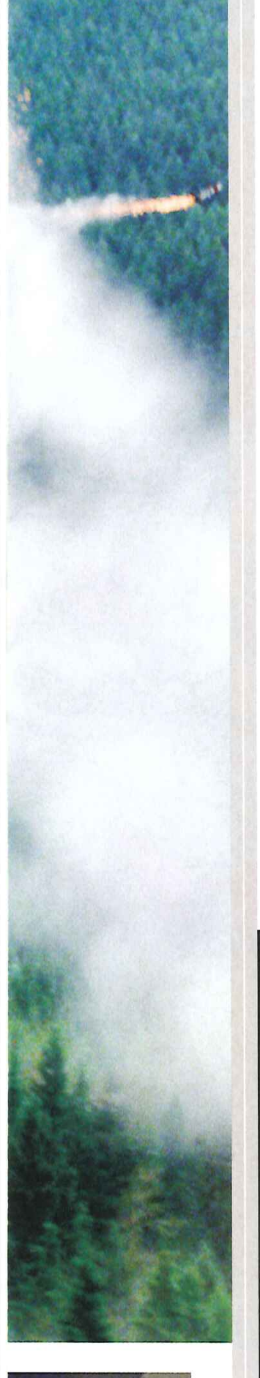


PELÍCULA ●●●●○ **EXTRAS DVD** ●●●○○





« Caos superpoderoso. El contacto con Silver Surfer provoca alteraciones inesperadas.



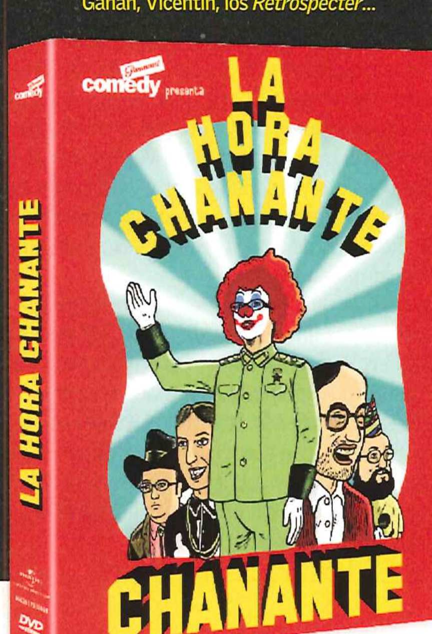
PARA MAGOS CON POSIBLES

WARNER H.V. LANZA UN PACK DE LUJO (11 DVD) CON LAS 5 PRIMERAS PELÍCULAS DE HARRY POTTER, MÁS UN DVD EXCLUSIVO, CON 3 HORAS DE EXTRAS. TAL MARAVILLA TIENE PRECIO: 100 EUROS.



¡ATENTOS, MUCHACHADA!

Cientos de miles de *fans* llevábamos años pidiéndolo, y **Paramount Comedy** nos ha escuchado... *La Hora Chanante*, la mítica serie de Joaquín Reyes y Cía. por fin llega al formato DVD. **Universal Music** acaba de poner a la venta un recopilatorio, en edición limitada, que recoge en 2 DVD lo mejor de las 5 temporadas. El *package*, diseñado por el propio Reyes, contiene un póster, cromos y un cómic. En cuanto a los extras, incluye escenas eliminadas y un episodio inédito en televisión. Prepárate para partirte el pecho de risa con el Gañán, Vicentín, los *Retrospecter*...





LOS SIMPSON: LA PELÍCULA

Homer en su medio natural: la televisión



Los primeros 10 minutos de la película: mejor que las 5 últimas temporadas de la serie de TV.

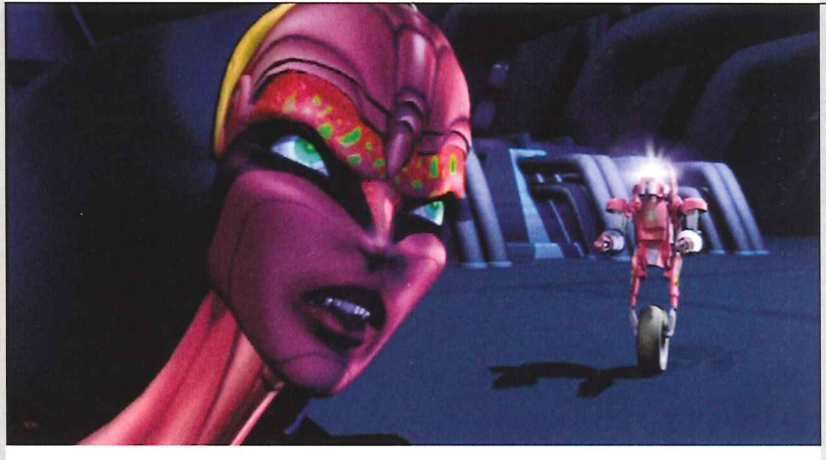


Se echa en falta una mayor cantidad de extras en su paso al DVD.

DVD BLU RAY Tras arrasar en las taquillas de todo el mundo, el primer largo de *Los Simpson* llega al mercado doméstico, acompañado del consiguiente cargamento de extras, aunque en menor cantidad de lo que esperábamos (quizá porque estamos acostumbrados a los excesos de las temporadas en DVD). Aun así, son bastante interesantes: cinco escenas eliminadas, comentarios de audio y un final alternativo. Lo mejor, la oportunidad de disfrutar una y otra vez, tanto en DVD como en *Blu-ray*, de los 10 primeros minutos del filme, sencillamente brutales, con Bart patinando desnudo por *Springfield* y los *Green Day* versionando la sintonía de la serie. **BRUNO SOL**

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●○○

Con (voces de la V.O.) **DAN CASTELLANETA, JULIE KAVNER...**
Audios **CASTELLANO, INGLÉS... (AMBOS EN 5.1 Y DTS)**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS**
Distribuye **20TH CENTURY FOX HOME ENT.**
19,95 € (DVD)
29,95 € (Blu-ray)



TRANSFORMERS BEAST MACHINES TEMPORADA 2

Vuelve la serie Transformers más vanguardista

DVD Incluso entre los *fans* de los *Transformers* clásicos hay cierto enfrentamiento a la hora de afrontar esta serie de animación, así como pasa con su predecesora *Beast Wars*. Ambas series fueron rechazadas por los puristas por hacer que los robots se transformaran en bestias y no en vehículos (olvidando que ya había juguetes «animaloides» en la serie, los *Dinobots* y los *Insecticons*): los *Maximals*, comandados por *Optimus Primal*, son los descendientes de los *Autobots*, y los *Vehicons* son los nuevos villanos de la función. En ***Beast Machines***, los *Transformers* supervivientes de *Beast Wars* vuelven al planeta de origen de los robots *Cybertron*, una curiosa mezcla de estructuras metálicas y material orgánico cuya fusión también levantó ampollas entre los seguidores más intransigentes.

El aspecto ultratecnológico y frío a causa de la animación por ordenador sigue siendo hoy una de las grandes señas identificativas de una serie que mereció mejor suerte. **J.T.**

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ○○○○○

Con (voces de la V.O.) **GARY CHALK, SCOTT MCNEILL, IAN JAMES CORLETT**
Audios **CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS (2.0)**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS**
Distribuye **SONY PICTURES H.E.**
19,99 € (DVD)



libro

RANT



La vida de un asesino

La última novela de Chuck Palahniuk cuenta la vida del joven Buster Casey. O Rant, como se le conoce desde que, siendo niño, provocara el vómito comunal con una de sus inusuales correrías en su pueblo, *Middletown*. Pero lo que hace el autor de títulos como *Asfixia o El Club De La Lucha*, es contar la historia de un muerto: Rant murió en un accidente de tráfico en alguna de sus «choquejuergas» (fiestas de conductores suicidas) y su biografía es reconstruida a base de entrevistas a sus conocidos. Así se irán desvelando los misterios de un joven apasionado por lo macabro, portador y aparente propagador de la rabia en la gran ciudad. Palahniuk vuelve a lo grande.

Autor **CHUCK PALAHNIUK**
Editorial **MONDADORI**
PVP **19,90 €**



TOP LIBROS
LA MALA VIDA

1. **MIEDO Y ASCO EN LAS VEGAS** — Hunter S. Thompson
2. **YONQUI** — William S. Burroughs
3. **TRAINSPOTTING** — Irving Welsh
4. **HISTORIAS DEL KRONEN** — José Ángel Mañas
5. **NOCHES DE COCAÍNA** — J.G. Ballard



TOP CÓMICS
ÁNGELES Y DEMONIOS

1. **PREDICADOR** — Garth Ennis y Steve Dillon
2. **HELLBLAZER** — Moore, Delano y otros
3. **HELLBOY** — Mike Mignola
4. **WORMWOOD** — Garth Ennis y Jacen Burrows
5. **LUCIFER** — Neil Gaiman y Sam Keith

figuras

GUITAR MICKEY MOUSE

¡Maldito modo Experto!

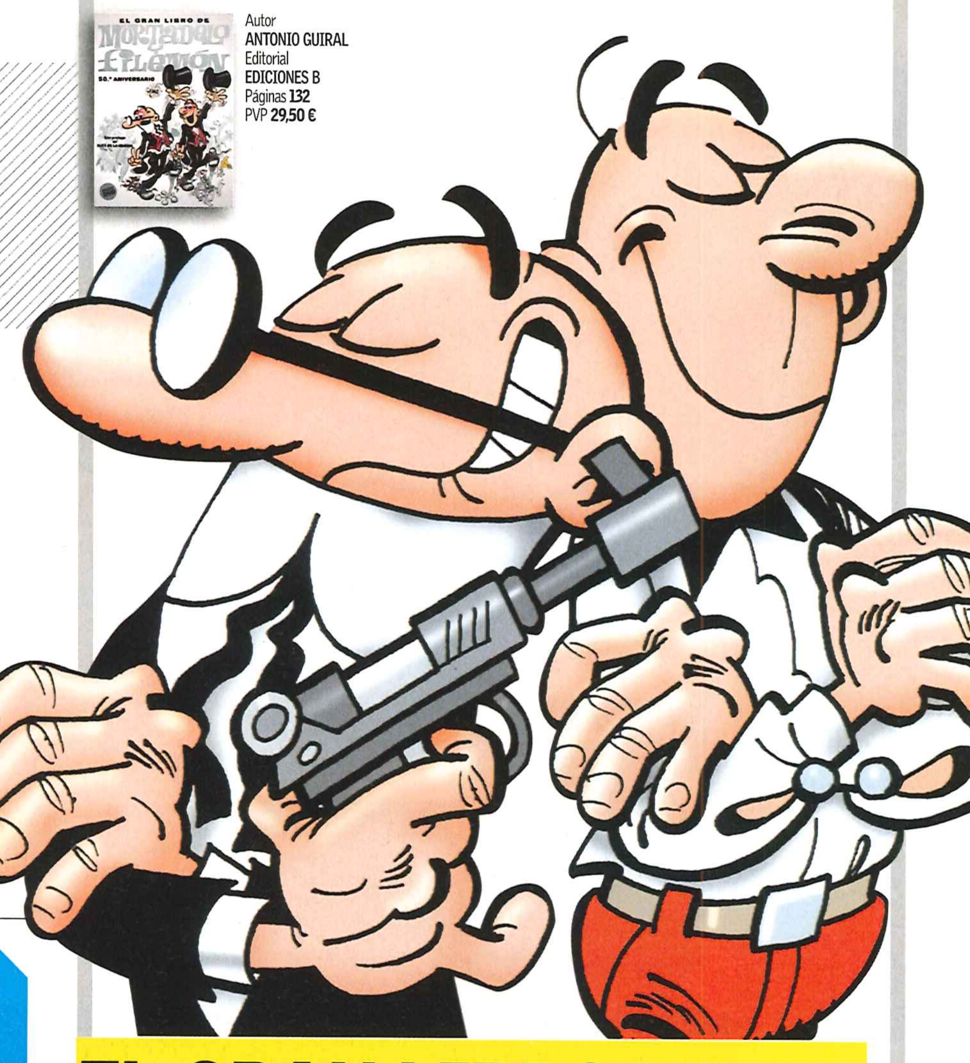
Cualquiera puede perder los nervios, ¡hasta Mickey Mouse! Esta espectacular figura de vinilo del personaje de la factoría de los sueños, **Disney**, hará las delicias de cualquier coleccionista.

No es especialmente barata, pero estamos seguros de que algunos pagarían mucho más por tener en su estantería un Mickey a punto de destrozar su guitarra contra el suelo al más puro estilo *Rock Star*. ¿Es parte del espectáculo? ¿O quizá el modo Experto del último *Guitar Hero* ha sido demasiado para este pobre y desesperado dibujo animado? En cualquier caso, nadie nos negará que parece un estupendo regalazo para el día de Reyes...



Fabricante **MEDICOM TOY'S CORPORATION**
Dimensiones **17 CM**
PVP **85 €**

Autor **ANTONIO GUIRAL**
Editorial **EDICIONES B**
Páginas **132**
PVP **29,50 €**



EL GRAN LIBRO DE MORTADELO Y FILEMÓN

POR **STAN BY**

Los agentes de la T.I.A. celebran su 50° Aniversario

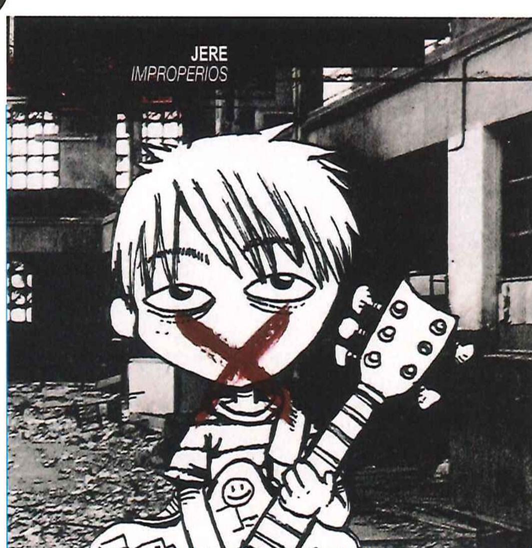
Mortadelo y Filemón cumplen 50 añitos. Lejos quedan ya aquellos detectives de la Agencia de Información que empezaron, en 1958 y de la mano del gran Francisco Ibáñez, como parodia de Sherlock Holmes y su querido Watson: uno con pipa (Filemón) y el otro un con enorme bombín del que sacaba sus singulares disfraces (Mortadelo). A finales de los años 60, con sus personalidades y estética ya bastante bien definidas, pasaron a formar parte de la inefable T.I.A. (Técnicos de Investigación Aeroterráquea) y, de ahí, a la fama mundial.

Con más de un centenar de álbumes publicados, y ediciones en decenas de países, *Mortadelo y Filemón* es sin duda una de las creaciones más importantes y reconocidas del tebeo español.

El Gran Libro de Mortadelo y Filemón repasa toda su historia, con atención a las etapas, los cambios, los personajes y todas sus claves. E incluye un DVD con el documental «El Año del Colodrillo» y una entrevista con Ibáñez.

Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda



DICIEMBRE 20

JERE Y MALDITA NEREA. Juntos en Valencia, actúan en la Sala Mirror.

DICIEMBRE 21

EL ARCA DE NOÉ. Divertida peli para llevar a ver a los peques esta Navidad. Natalia presta su voz a la Leona.

DICIEMBRE 22

PEREZA. Último concierto de la Gira 2007, en Zaragoza. Grupo invitado: Galvan.

DICIEMBRE 23

SPICE GIRLS. El esperado regreso en directo de las chicas picantes será en Madrid (Telefónica Arena).



DICIEMBRE 25

NAVIDAD, NAVIDAD! ¿La pasarás de resaca o serás buen chico y estarás con la familia comiendo pavo?

DICIEMBRE 26

DICIEMBRE 27

DICIEMBRE 29

COPA ESPAÑA BURN FREESTYLE. Espectacular deporte para ver en directo. Palacio de Deportes de Gijón.

DICIEMBRE 30

FITO & FITIPALDIS. Fin de la gira «Por la Boca Vive El Pez», en el Palacio de Deportes de Madrid.

ENERO 1

AÑO NUEVO. Engulle las 12 uvas y comienza a cumplir esos propósitos de año nuevo que siempre te propones.

ENERO 2

ENERO 3

ENERO 5

ENERO 6

UN DÍA MÁGICO. ¿Qué te traerán los Reyes Magos? ¿Carbón o esos juegos con los que siempre has soñado?



ENERO 8

TMNT. A la venta en DVD y Blu-ray Tortugas Ninja Jóvenes Mutantes, con excelentes extras.

ENERO 11

ALIENS VS. PREDATOR: REQUIEM. Estreno en cines de la segunda parte, dirigida por Greg Strause.





ENERO 15

ENERO 16

ENERO 18



MINI CLUBMAN COOPER, ORIGINAL Y ATREVIDO

El Mini crece y se hace más grande que nunca

El extraordinario éxito de ventas del **Mini** ha llevado a los expertos de la marca a experimentar con versiones más amplias, como es el **Clubman**. En acabados, calidad, motores y comportamiento es prácticamente igual que el **Mini** convencional. Sin embargo, ofrece algunas soluciones que recuerdan a un modelo más antiguo; por ejemplo, el portón trasero está divido en dos partes para facilitar la carga y su manejo, las dos pequeñas puertas laterales diseñadas para acceder a las plazas traseras se abren en sentido contrario al de la marcha y para manipularlas hay que abrir las dos más grandes. De esta manera, si se viaja con niños, aporta mayor seguridad. La verdad es que los 260 Litros de capacidad del maletero (el **Mini** más pequeño tiene 160) no son nada del otro mundo, pero abatiendo los asientos traseros llega a los 940, lo que está muy bien. Otra particularidad, que no ofrecen todos los coches de esta categoría, es que se puede escoger con cambio manual o automático en todas sus versiones, y se puede combinar por fuera y por dentro con diferentes colores. Por otra parte, el modelo **Cooper S** monta una suspensión un poco dura en consonancia con sus mayores prestaciones en todos los sentidos.

Motor **1,6 LITROS (4 CILINDROS)** | Potencia **120CV**
Aceleración 0-100 Km/h **9,8** | Velocidad Máxima **201 KM/H**
Consumo medio (L/100 Km) **5,5** | Precio: **21.500 €**
www.mini.es



Ideal para los que quieren presumir de un Mini más amplio.



Es algo caro, pero no tiene rival.

De serie. Varios *airbags* frontales, laterales y de cabeza; anclajes ISOFIX para niños; control de tracción y de frenada en curva; antibloqueo de frenos; faros antiniebla; botón *start/stop*; cierre centralizado; elevalunas eléctricos delanteros. Aire acondicionado, tiradores cromados, llantas de aleación...



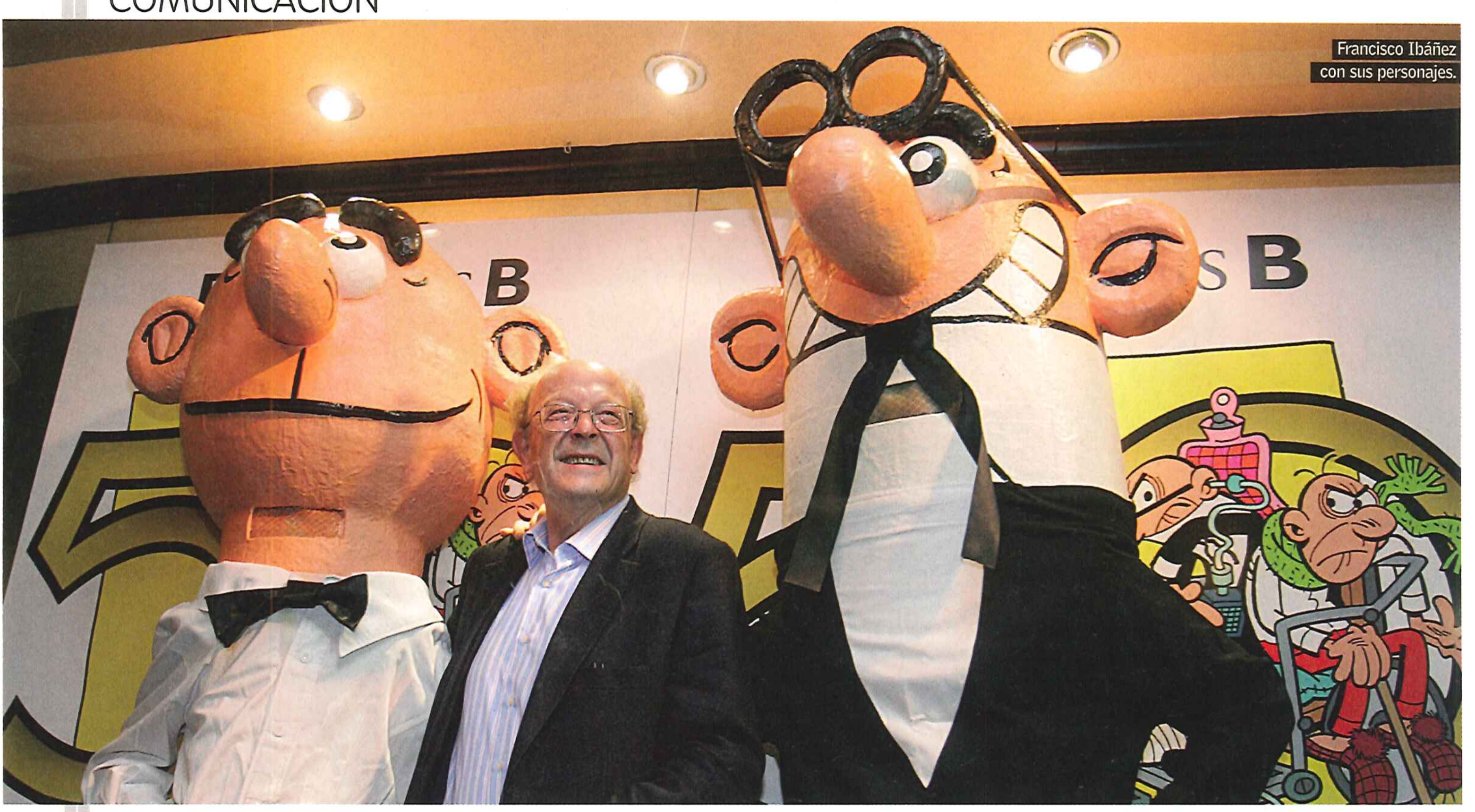
FIAT GRANDE PUNTO

Ejercicio de estilo

De los modelos de su categoría, es el que luce el puesto de conducción más logrado por su ergonomía y amplitud. Su gama de motores va de los 65 CV, el menos potente; a los 131, el más rápido y mejor equipado. Además, la carrocería puede ser de tres o cinco puertas. Con una excelente relación calidad-precio, el **Grande Punto** es uno de los más deseados por los jóvenes que se compran por primera vez un automóvil.



POR MOTOR ZETA



Francisco Ibáñez con sus personajes.

50 ANIVERSARIO DE MORTADELO Y FILEMÓN

Los agentes de la TIA celebran su cumpleaños con una fiesta llena de humor y acompañados de su creador Ibáñez



De izda. a dcha.: Miguel Bardem, director de la segunda película de Mortadelo y Filemón; Juan Luis Cano, del dúo Gomaespuma; el dibujante Ricardo, Julio Rey, del equipo de humoristas gráficos Gallego & Rey; Ricardo Artola, director editorial de Ediciones B; la cantante Eva Amaral; Francisco Ibáñez; José María Gallego, del equipo de humoristas gráficos Gallego & Rey; el cocinero Sergi Arola, la bailaora Sara Baras y Guillermo Fesser, del dúo Gomaespuma.

Eva Amaral le cantó el Cumpleaños Feliz y confesó que fue al colegio sabiendo leer gracias a sus historietas, a Sergi Arola le gustaría descubrirles los secretos de la buena mesa y Sara Baras les acompañaría con gusto en un zapateao. Todos ellos y muchos más aplaudieron al dibujante Francisco Ibáñez, creador, entre otros personajes, de Mortadelo y Filemón, en una fiesta cargada de humor en la que se brindó por el 50° aniversario del nacimiento de estos pintorescos agentes secretos.

Fue uno de los actos más emotivos que **Ediciones B**, división editorial del **Grupo Zeta**, ha organizado con motivo del medio siglo de estas viñetas e historietas que han animado la vida de varias generaciones de españoles. Los reyes Juan Carlos y Sofía, y el prestigioso cocinero Ferran Adrià se unieron al festejo enviando sendos mensajes de cariño. En la discoteca Pachá de Madrid se reunieron los artistas mencionados y otros dibujantes que dijeron sentirse deudores de Ibáñez, como Gallego y Rey y Ricardo, en un evento presentado por el dúo Gomaespuma.

La plana mayor del **Grupo Zeta**, entre ellos su presidente Francisco Matosas; el vicepresidente ejecutivo, Antonio Asensio Mosbah; y el director editorial y de comunicación, Miguel Ángel Liso, rieron con ganas las ocurrencias de los humoristas, que no pudieron sustraerse a la actualidad, incluida la reciente separación de los duques de Lugo.

Ricardo Artola, director editorial de **Ediciones B**, elogió que el barcelonés Ibáñez «haya sobrevivido al éxito sin perder el humor». Y el dibujante estaba feliz. «En el fondo, les adoro», dijo tras recordar que los agentes de la TIA le han acompañado desde 1957.

La traca final del aniversario tendrá lugar en enero cuando se estrene la segunda película de *Mortadelo y Filemón* (con Edu Soto y Pepe Viyuela), cuyo director, Miguel Bardem, presentó unos minutos del metraje.



PARA ÉL

1 Fragancia Fleur du Male de Jean Paul Gaultier edición limitada (Toilette 75 ml, Deo Stick, adornos navideños). **60 €**

2 Gafas con montura de pasta, de la línea The Icons de Ray-Ban. **129 €**

3 Zapatilla en piel con cinta de sujección y suela de goma con ranuras. De Nike. **100 €**

4 Reloj digital con funciones de hora y día de la semana en pantalla. De Marea. **25 €**

EL REGALO PERFECTO

Si no sabes qué regalar este año y quieres sorprender a tu chica, o tu chico, aquí tienes unas cuantas ideas que nunca fallan.

PARA ELLA

1 Fragancia Mariah Carey de Elizabeth Arden. (50 ml) **45 €**

2 Pulsera de cuentas con camafeo y adorno en color rojo. De Diesel. **170 €**

3 Zapato de charol rojo, con línea sport y casual. De Clarks. **79 €**

4 Bolso en piel de color negro con entrelazado tipo corsé. De Converse. **72 €**

POR ANA MÁRQUEZ

despedida y CIERRE



Nuestro flamante Jefe de Sección José Luis López, quiere estrenar su nuevo cargo con dos portadas que harían temblar al mismísimo Nero de Devil May Cry 4.

«Natalia y los chicos de la cueva». Así de apretaditos y con caras de buena persona posamos con la guapísima y popular cantante Natalia. Una mirada más precisa y detallada a la imagen delata el más que sospechoso cruce de brazos, manos, miradas y rodillas que hubo durante la sesión. ¿Notáis la inclinación hacia el «centro» de todos los integrantes de la foto?

Francisco «Curro» Caballero y Armando «Alevín Diesel» Galván, los maquetadores del área pequeña, posan orgullosos con la camiseta merengue. Hasta aquí todo normal, lo peor vino cuando comenzaron a dar patadas, enloquecidos, al cilindro de cemento...

«Hugo Silva y Anna también». Últimamente nuestra redactora y a la vez estrella incipiente del universo On-line, no nos hace ni caso y siempre está acompañada de hombretones famosos. Qué malas (¡y qué guapas!) son algunas mujeres.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO MONSTER HUNTER FREEDOM 2

Sergio Pinto Jiménez (PALENCIA)
Jacobo García Blanco (MÁLAGA)
Francisco Vargas Gallego (MÁLAGA)
José J. Fuentes Curtido (CÁDIZ)
Inmaculada Pérez Gonzaga (ALICANTE)
Víctor Torondel Ariza (BARCELONA)
Enrique Correa Abril (MURCIA)
Manuel Freitas Lamelas (PONTEVEDRA)
César Sánchez Calzada (SALAMANCA)
Miguel A. Gómez Herrero (MADRID)
Arturo Ereni Farré (ALICANTE)
Jaime Gallego Gómez (CÓRDOBA)
Juan C. García Nieto (MADRID)
Jose M. Pérez Moreno (MADRID)
Manuel Delgado Poblete (BARCELONA)
Raquel Balsera Gómez (ZARAGOZA)
Antonio Gallo Nieto (ZARAGOZA)
Iván Martínez Santos (LEÓN)
Araceli Chicano Pérez (JAÉN)
Antonio Croveto Sanchez (MADRID)

CONCURSO COLIN MCRAE DIRT

Eduardo Cabello Giráldez (BARCELONA)
Alberto de la Presa Mayol (BARCELONA)
Arkaitz Sertutxa Martínez (GUIPÚZCOA)
José M. Jaén Gil (CÁDIZ)
Dimas Mejías Carazo (GRANADA)
Eduardo Santos Martín (MADRID)
Borja Mercador Mouce (A CORUÑA)
Jesús Beades Montero (CÁCERES)
Antonio J. Guardiola López (ALICANTE)
Alejandro Redondo Sánchez (LEÓN)
María González García (BARCELONA)
Francisco J. González Landa (VALENCIA)
Amparo Herraiz Jiménez (VALENCIA)
Miguel Ayala López (CANTABRIA)
Marcos Valera Guerra (SEVILLA)
David Hernando Fernández (MADRID)
Albert Plana Vilaseca (BARCELONA)
Juan A. Rodríguez Vizcaya (VIZCAYA)
Julio Rodríguez Cabrera (GERONA)
Lucas Muñoz Muñoz (VALENCIA)

FONDO NOMBRE

Personaliza tu móvil y pónle tu nombre

TU NOMBRE CON LA CAMISETA DE TU EQUIPO PREFERIDO

MIGUEL 10 — código MADRID

ADRIAN 10 — código BARNA

CON TU MASCOTA:

LAURA — código PERRO1

PEDRO — código PERRO2

RAQUEL — código PERRO3

ayuda — Envía **FNM** Código FONDO + TU NOMBRE Al **5888**

Ej: Te llamas ADRIAN, envía FNM BARNA ADRIAN al 5888 y recibirás la camiseta de tu equipo preferido con tu nombre

Y TAMBIÉN PUEDES ELEGIR:

SE BUSCA VIVO O MUERTO TERESA RECOMPENSA 1.000.000 € — código BUSCA

BELEN ¡¡¡FELICIDADES!!! — código TARTA

CESAR — código AMOR

EL TAROT DEL AMOR

Descubre tu futuro

806 556 707

- ¿No puedes vivir sin él o ella?
- ¿Cuales son los verdaderos sentimientos hacia ti?
- ¿Que piensa hacer respecto a la relación?
- ¿Va en serio, es un juego, no sabe lo que quiere?
- Que debes hacer para que funcione.
- Respuestas acertadas a todas tus preguntas

Fondos de Pantalla

39728 · 41541 · 41077 · 36170 · 39068 · 36326

ayuda — Envía **PAN** Código FONDO Al **5888**

Ej: Envía PAN 41541 al 5888 para recibir los LOBOS en tu móvil

41697 · 41602 · 36213 · 39255 · PARA SIEMPRE 41272

temas

Cambia los aburridos fondos de tu Móvil por:

2250 · 9199 · 2607 · 3413 · 1745 · 28708 · 13659 · 7790

TAMBIEN PUEDES ELEGIR:

TANGAS	MEGATETAS
DRAGONESTRIBALES	GUERRERAS
MACIZAS	ASIATICAS
TUNEADOS	CHOPPERS
KAMASUTRA	DEPORTIVOS

ayuda — Envía **STILO** Código TEMA Al **5888**

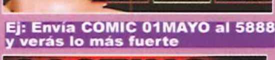
Ej: Envía STILO TUNEADOS al 5888 para cambiar los fondos e iconos de tu móvil por TUNEADOS o envía STILO 7790 al 5888 para cambiarlos por el CHE







Ej: Envía COMIC 29548 al 5888 y verás el video más caliente



LESLY KISS sus videos más ... 14382 14383 14384 14385 14386 14387

Ej: Envía COMIC 14383 al 5888 y verás el video más sorprendente

ESPÍALAS en... DUCHA CUARTO PROBADOR VESTIDOR SERVICIO SALON

Ej: Envía COMIC DUCHA al 5888 y verás lo que hacen...









